
GRAAL
ISSN : 0988 7997
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
Le Vaisseau Monde
Scénarios : AD&D, Stormbringer, Paranoïa
M 4749 - 15 - 25,00 F
3794749025000 00150
175FB







sommaire

Ce numéro n'est complet qu'avec son excart couleur de huit pages.

* *La tentation est grande pour une revue de jeux de rôles de créer "son" monde. Mais trop souvent le résultat est un immense pavé détaillé à longueur de numéros à coup d'articles fleuves et de cartes imposantes et qui devient le cadre obligatoire de tous les scénarios. Très rapidement les créateurs s'essoufflent et les lecteurs se lassent. L'aide de jeu en arrive à peser comme une chape de plomb sur les imaginations.*

Faut-il pour autant abandonner l'idée ? Nous ne le pensons pas et c'est pourquoi nous vous proposons le Vaisseau Monde, un gigantesque navire décrit minutieusement, plans à l'appui, sans pour autant entrer par trop dans les détails de façon à ce que vous puissiez le faire vôtre et l'aménager selon vos désirs.

Bienvenue à bord.

S.O.

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'imaginaire.* **N° 15. Mensuel. Mars 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20

Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier **Rédacteur en chef adjoint :** Francis Pacherie **Maquette :** Olivier Massebeuf **Illustrateurs :** Olivier Frot, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, Séverine Pineaux **Couverture :** Olivier Massebeuf **Plans de l'excart :** Stéphane Truffert **Photos :** Philippe Plantrose **Distribution :** NMPP **Photogravure :** EFA et Ph. des Plantes, Paris **Impression :** Berger - Levrault, Nancy **Dépôt légal :** mars 1989 **Commission paritaire :** 69630



*Les figurines présentées le mois dernier étaient de **Citadel** et non de Grenadier comme nous l'avons annoncé abusivement ; pour nous faire pardonner nous remettons ça avec **Citadel** ce mois-ci.*

Pour les Echos du prochain numéro, veuillez nous faire parvenir vos annonces avant le 20 avril.



L'ACTUALITE DU 20 MARS AU 20 AVRIL



MANIFS

Mars... le dieu de la guerre a beau agir, il ne semble pas ralentir l'activité des accros du jeu, vu les manifestations diverses qui vont avoir lieu dans les semaines qui suivent, sans parler de LA manif du mois : le salon des jeux de réflexion...

PARIS

Eh oui... le temps du Salon est revenu. Il se tient du 1° au 9 Avril porte de Versailles au Hall des Expositions. Cette année, beaucoup de choses au programme :

- Concours de figurines peintes 25 mm (les figurines sont fournies par les fabriquants, mais pas le materiel de peinture). Il se joue sur deux tranches d'âges, pour égaliser les chances : plus ou moins de seize ans. Les cinq meilleures figurines du jour sont choisies pour disputer la finale le 9 Avril. Il y aura un prix salon et un prix public, incriptions sur place.
- Le 6° championnat de France de Wargame aura lieu les 2 et 3 Avril (organisé par Casus Belli) Incriptions chez l'organisateur avant le 24 Mars.
- La coupe de France des jeux de simulation historique aura aussi lieu le 1° et le 2. Elle se joue sur Charges. Incriptions auprès de Socomer Editions.

Idem pour le Pelta Alexandre le Grand, qui se jouera aussi sur Charges, le 5 et 6.

- Autre tournoi prévu pour le premier week-end, celui qui opposera moult wargameurs acharnés sur Auerstaedt, un jeu napoléonien qui devrait être disponible vers le 20 mars.
- Le 1 et 2, se disputera le 4° tournoi de Paris du jeu d'Histoire et il comptera pour la phase finale de la coupe d'Europe 1989.
- Dans un genre plus sanglant, le Fer de Lance organise un Blood Bowl Garden le 3 de 15h à 17h. Renseignements auprès du Fer de Lance.
- Du 3 au 9, Dujardin organise un tournoi sur le Jeu des affaires et Les dents de la pub (qu' est-ce que çà vient faire ici ? Ndlr).

Il y aura sûrement d'autres choses, sans compter les differentes animations et démonstrations faites sur les stands mais à l'heure où nous bouclons comme on dit, le programme définitif n'a pas encore été établi (et pourtant on boucle tard...) A propos, venez nous voir, nous aussi on y sera.

SAINT-PAUL LES DAX

"Les dix heures de bonne aventure" tel est le nom du club de Saint-Paul de Dax. Pour se faire connaitre, ils organisent un tournoi (quel est le club qui n'est pas passé par ce stade béni...). Le tournoi sera consacré aux jeu de rôles et il aura lieu le 31 Mars. Il portera sur l'inéffable et ô combien joué AD&D, le tentaculaire Cthulhu, l'omnipotent J.R.T.M. et certainement Stormbinger. Le jour suivant une journée porte ouverte se tiendra pour faire connaitre le club (et le jeu !). Pendant la durée des hostilités les organisateurs comptent projeter des films afin d'aider les "morts" à tuer (!) le temps. Renseignements : Association les dix heures de bonne aventure, 11 rue Jean Oddos Saint-Paul les Dax 40990. Tel 58 91 68 46

BESANCON

Les Héros d'Asgard, Club Bisontin de Jeu de Rôle, vous convient à leur quatrième nuit du Jeu de Rôle, intitulée Ragnarok IV (ô quel beau nom !), du Samedi 29 Avril au Dimanche 30 Avril. Le lieu sera la MJC de palente à Besançon. On y jouera à tout (ou presque) et l'entrée sera gratuite pour les participants costumés (20 F pour les autres). Enfin, une buvette avec sandwiches sera disponible sur place. Pour tout renseignements écrire aux Héros d'Asgard, MJC de Palente, 24 rue des Roses, 25000 Besançon. Tel : 81 88 17 78

SAINT PRIEST

La médiatheque de Saint Priest (Rhône) organise du 1° au 25 Avril 1989 une animation sur les jeux de rôles : "Donjons et Dragons et compagnie". Centrée sur l'Heroic-Fantasy, l'exposition prendra place dans un décor en trois dimensions. Au programme :· des initiations aux jeux de rôles et un concours de figurines. Pour tout renseignements : Médiathèque de Saint-Priest, Place Charles Ottina 69 800 Saint-Piest. Contact : Jacques Burnichon, Tel : 78 21 79 14

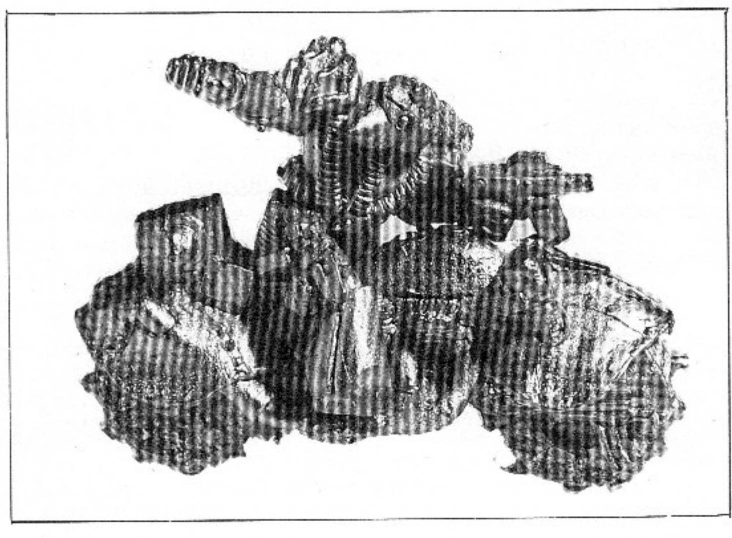
ROANNE

Du 12 au 18 Avril, se tient à Roanne la 6° semaine de la Science-Fiction. On peut à juste titre se demander pourquoi citer cette stupide infomation au millieu des dignes colonnes des News de jeu de rôles. En fait, les jeuderôliste noyautent sauvagement ce festival et s'arrangent pour organiser un petit grandeur nature, histoire de faire voir à ceux d'en face de quel bois on se chauffe nous les joueurs !

Donc, le 15 Avril, une guerre des gang-chasse à l' homme est organisée, et c'est le Troll Bossu qui s'occupe de tout. En effet pour simplement le prix du voyage et une caution déposée lors du Grandeur Nature, les habitants de la région pourront découvrir les joies de jouer un personnage et en plus participer à la nuit cinématographique de la S.F. Si vous voulez des renseignements sur le Troll Bossu ou sur cette manifestation, appelez Didier Bellouet au 77 70 49 59 le soir ou Nicolas Eglin au 77 72 11 74 les week-ends.

VOS VACANCES...

On vous prévient à l'avance parce que ça vaut le coup : pour la 5° année consécutive, le stage Gael "rêve de jeu". Leur but : faire découvrir le jeu au grand public... Saine occupation que



nous soutenons. Ce sera du 6 au 27 Aout à Vassieux. On vous en reparlera pour que vous ne pretextiez pas le manque d'information pour sécher les cours de vacances. Tel : 78 38 25 41

ARIEGE

Dans le même style, l'Association Française de Vacances Ludiques organise pour la seconde année consécutive un Camp d'adolescents en Ariège. A côté des activités traditionnelles (Randonnée, Equitation, etc...), vous pourrez jouer à moult jeux, dont Blood Bowl, JRTM, Légendes celtiques, l'Appel de Cthulhu et divers Wargames. Pour tous renseignement, contactez François Decamp, AFVL, 1 rue Thiroux d'Arconville, Bat B1, 91560 Crosne. Tel 69 48 33 36.

GRADIGNAN

Le club de jeu de rôle de la MJC "Bourg" de Gradignan organise du 25 au 29 mars une manifestation : "Stratège 89". C'est la quatrième année de la manif. Au programme : Maléfices, AD&D, Star Wars, Diplomacy et Supergang. En marge de tout cela, de nombreuses démonstrations sauvages auront lieu et comme de juste, la restauration des joueurs est prévue (elle est d'ailleurs qualifiée de magique par les organisateurs, une autre raison pour y aller). Contact : MJC "Bourg", Avenue Jean Larrieu 33170 Gradignan. Tel 56 89 17 12



CLERMONT-FERRAND

Dans le cadre du festival international de l'imaginaire de Clermont-Ferrand se déroulera le deuxième concours de créateurs de jeux. Deux catégories en compétition : jeux de rôles et jeux de plateaux-Wargames (que les puristes ne tentent pas de m'assasiner, ce sont les organisateurs qui ont pris la liberté de réunir Boardgame et Wargame). Vous êtes prévenus auteurs en herbe : date limite d'envoi, le 1° septembre 1989. Pour tout renseignements et pour l'envoi de vos dossiers, contactez Les Silmarils, Laurent Alonzo, 12 rue du maréchal Joffre 63000 Clermont-Ferrand. Tel : 73 90 91 42

CLUBS

LIBOURNE

Les rôlistes libournais sont heureux de nous annoncer la naissance du "Dragon Libournais", regroupant joueurs et maîtres de la région de... (je vous le donne en mille) Libourne. Ces petits sacripants vous invitent à jouer à l'Oeil Noir, Hawkmoon, Stormbringer, Animonde, Empire et Dynastie, etc. Ils jouent les week-ends à partir du vendredi soir. Ne vous morfondez plus, aventuriers solitaires, allez les retrouver !

SENNECEY LE GRAND

Manifestement, les cigognes ont un regain d'activité grâce au clubs. En effet "Les simuleurs de l'étoile noire", après une gestation d'un an, s'ouvrent au public, qu'il soit débutant, vieux routard, ou tout simplement curieux. Ils jouent aux grand classiques (AD&D, l'Appel de Cthulhu, RuneQuest...), mais aussi à d'autres jeux : Animonde, Légendes, Zone, Paranoia... Ils jouent tous les Samedi, de 14h30 à 19h00 dans la salle de musique des bâtiments socioculturels de Sennecey le Grand (ceux qui ne trouveront pas auront vraiment raté leur jet d'orientation !) Contact : Melle Legros N. rue des marsaults 71240 Sennecey le Grand.

FOURMIES

Le "Sac à Trolls" club de jeux de rôles, propose tous les Samedi après-midi des parties d'inititation de 14h à 18h30. Les jeux pratiqués satisferont les plus versatiles. De plus (pour ne pas mélanger les torchons et les serviettes, diront certains), des parties pour joueurs confirmés sont organisées le Samedi soir à partir de 20h jusqu'à épuisement des participants. Ces Trolls préparent en plus de tout cela un fanzine (dont on parlera s'ils ont la bonne idée de nous l'envoyer) et un Grandeur Nature. Contacts : Le Sac à Trolls, Centre socio-culturel 19, rue des rouets 59610 Fourmies tel 27 60 38 38 ou J.M. Crinier 20, rue de Trieux 59610 Fourmies

POLY STYRENE JR

Poly Styrène Jr recrute toujours sur Paris des joueurs et des créateurs, notamment des dessinateurs, des rédacteurs et des correcteurs pour un prochain fanzine. Pour toutes informations, telephonez au 45 82 13 10 (de 20h à 21h en semaine et dimanche après-midi).

FANZINES

VOPALIEC

Rendons honneur aux vieux routards des parties par correspondance qu'est Vopaliec. Ces messieurs en sont à leurs numéro 103. Au programme, toujours des parties de Diplomacy, avec differentes variantes. Différentes rubriques ajoutées au tout font de ce zine autre chose qu'une banale boite aux lettres. Faites attention si vous desirez les contacter : si vous ne payez pas, vous etes dénoncé dans les pages du zine.

TRIUMVIRAT

Voici l'eternel challenger du précédent, soit Triumvirat N°39 (34 pages 10frcs). Manifestement marqués par l'affaire Rushdie et par les Nuls (comme quoi le jeu n'est pas si fermé que cela au monde extérieur !), ils gardent néanmoins leur sérieux dès qu'il s'agit de jouer. Un petit article intéressera les novices : comment gagner à Diplomacy.

L'ANTRE DU DRAGON

L'organe interne de Belphégor association en est à son numéro 6 (33 pages, 6 frcs). Au sommaire, Lyonesse, un article sur le monde de Jack Vance, des articles et un scénario sur Légendes.

LUDOZINE

Nos amis belges ont aussi leurs fanzines. Ludozine en est un. Le numéro 3 est disponible (38 pages, 80 francs belges). Ce mois-ci, un article très intéressant pour tous les joueurs désirant créer une association en Belgique, un dossier sur les "Lives" (entendez par là Gandeur Nature). et l'annonce d'un projet de fédération au niveau national.

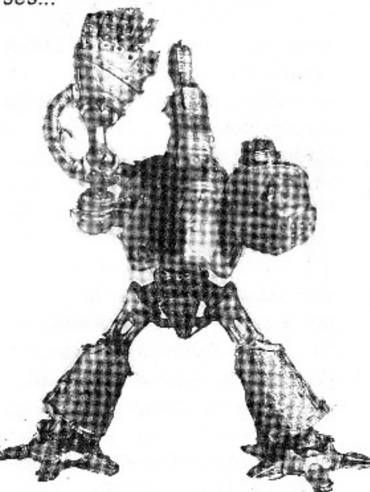
NOUVEAUTES



Je regardais le Big Redac droit dans les yeux. Il grattait sa barbe de trois jours et me regardait derrière ses lunettes mal nettoyées. Sa carrure d'athlète ayant trop fumé dans sa jeunesse était écroulée sur sa chaise branlante, et de sa respiration sifflante type post crise d'asthme il me dit :

"Mike Rodd. Vous vous occupiez déjà des News en France. La mission était difficile, mais vous avez réussi... Maintenant, le jeu va se corser. Il nous faut des News internationales. Je sais, vous allez être exposé à pas mal de risques. Si cela n'avait tenu qu'à moi, vous seriez resté. Mais les ordres viennent de "J", et je n'y peux rien. Voici votre billet d'avion. Envoyez-nous de vos nouvelles et bonne chance !"

Il me tendait d'une main peu assurée une enveloppe graisseuse, contenant un aller simple pour Londres. Moi, je lui rendais un topo sur les News françaises...



FLAMBERGE

Bienvenue aux nouveaux ! Une SARL vient de se constituer et ils vont bientôt éditer **Les divisions de l'ombre**, un jeu se passant en l'an 2030. Dès qu'on a des precisions, on vous préviendra.

HEXAGONAL

A l'heure où vous lisez ces lignes, les **Technoguerriers**, la traduction de Mechwarriors est disponible et vous trouverez un essai du jeu p. 20. En plus, vous pourrez aussi trouver chez votre boutique habituelle **Les cinq cerisiers**, un module de campagne dans le Japon médiéval, compatible Bushido et Oriental Adventures (AD&D). Prochain module JRTM au pro-



gramme : **Les Voleurs de Tharbad**.

LUDODELIRE

Le traditionnel serpent de mer du jeu réapparait. On nous annonce la sortie de **Tempête sur l'Echiquier.**

DRAGON RADIEUX

Les editions de notre estimé confrère Dragon Radieux annoncent **Hurlements**, un mystérieux jeux de rôle sur lequel on n'a rien voulu nous dire. Simple mais non simpliste, se déroulant du 11° au 19° siècle, et qui aurait peut-être à voir avec la lycanthropie (argh ! le mot est laché)... On vous en reparlera.

JEUX DESCARTES

La traduction depuis longtemps annoncée de Cthulhu Now (d'abord baptisée Cthulhu 80) sort fin Mars et elle s'appelle **Cthulhu 90**.

On nous promet aussi un supplément pour Suprématie.

TRANSECOM - TSR

L'importateur de AD&D suit de près les nouvautés de TSR. A l'heure où vous lisez ces lignes, le Players Handbook est déjà disponible en anglais. Pour la traduction en français, il faudra attendre septembre 89. Sinon, de nouveaux scénarios et modules sont disponibles dès maintenant : JRC02 **Curse of the Azur Borns**, le deuxième de la série, les **Chroniques n° 11** sur la République Darokin, dans une ambiance renaissance apportera du dépaysement dans vos parties donjons. Le numéro 12 est prévu pour Mai, il s'appellera **The golden Khan Ethangar**, ambiance mongole ne perspective.

Pour Greyhawk le WG68 **Fate of Isteris**, est disponible, ainsi que le DLEA pour Dragonlance, qui est une série d'aventure et qui s'appelle **In search of Dragons**.

En prévision pour Forgotten Realms : FRE1 **Shadowdale**, le premier d'une série. Suivront le deuxième et troisième volume en juillet et en octobre. Le manuel du joueur (traduction de vous devinez quoi...) nous est annoncé pour Mai.

La deuxième édition de Donjons arrive ! Les publications des livres sont étendues sur toute l'année. Premier arrivé, le **Players Handbook** est prévu pour fin Mars. Il aurait été entièrement refondu et amélioré. Il est plus gros, certaines informations ayant été transférées du DMG au Players. Il semblerait que le gros du travail ait porté sur la clarification et la réorganisation des règles ; de même un système de compétences ferait son apparition. La race des demi-orques est supprimée. Les classes de personnages ne changent guère. L'assassin disparait, le barde devient une sous-classe de voleurs. Les sorts sont rassemblés en sphères de pouvoir suivant les dieux ou suivant le type de magie. Dès que nous tiendrons un précieux exemplaire entre nos mains fébriles, nous le décortiquerons pour vous.

Enfin pour Marvel super-heros, une campagne : **All this World War II**.

Le mois était somme toute calme dans notre hexagone. Je pris le billet que m'avait fourni le Big Redac. Il m' envoyait à Londres, où j'allais commencer mon travail de taupe. Mon contact vivait à Piccadily Circus. Il avait des News sur la Grande-Bretagne et le nom d'un contact au Etats-Unis...

GAME'S WORKSHOP

Divers compléments sont à prévoir pour les jeux du producteur anglais. Tout d'abord, **White Lim Fever**, une extension pour Dark Future, puis **Star players**, pour (je vous laisse deviner) Blood Bowl.

Pour les nouvautés, c'est au rayon Boardgame que ça se passe : **Space Hulk**, est un jeu mettant en scène d'étranges créatures spatiales et des Space Marines, le tout dans un vaisseau type gros cargo (ça ne vous rappelle rien ?). Le jeu contient des figurines plastiques, c'est dire si ça va jeter sur les tables !

Le point de départ était donné. Après avoir envoyé tout cela aux personnes concernées qui encore une fois me laissaient prendre seul tous les risques, je partais pour les States, avec le nom d'un bar noté sur le derrière d'une serviette du Piccadilly Pub : Swan's Inn, à Baltimore. C'est là que j'appris beaucoup de choses en écoutant aux portes et en trainant au comptoir...

FASA

Pour agrémenter vos parties et décorer vos dessus de cheminée, des **écussons tissés**, frappés aux blasons des cinq maisons de BattleTech, idem pour Renegade Legion.

D'ailleurs dans la même série de jeux, un boardgame, **Leviathan**, faisant suite à Interceptor est prévu pour début Avril. Le jeu permettra de gérer les gros vaisseaux amiraux.

ICE

Le **Rolemaster Companion 3** est prévu pour avril. Un monde pour étendre les possiblités de Rolemaster : **Shadoworld**, où un univers presque uniquement constitué d'îles est séparé par d'étranges champs d'énergie qui rendent très difficiles les communications. Dans cet étrange terre, on peut donc trouver de tout : des zones médiévales et sauvages, d'autres industrielles et futuristes... A suivre.

Voici **Middle Earth iii**. Il contient les caractéristiques des Hobbits, mais aussi des Trolls, Orcs et Ents connus.

Prévu aussi pour JRTM une campagne : **Warlord of Desert**, et une aventure : **Mount Gundabad**, (ce n'est pas très loin de Bree).

Dans un autre style un nouveau module Space Master sort en avril : **Duran Drium find**.

Le numéro 3 du journal des produits d'ICE sort dans toutes les bonnes librairie des Etats-Unis et de Navare, il (le journal pas le numéro 3) s'appelle **Ice Quarterly**.

CHAOSIUM

Les tentacules frappent à nouveau, la 4° édition de **Call of Cthulhu** arrive.

Dans la même veine voici le 2° volume de **Creatures of Dreamland.**

Un module est prévu : **The great old one's.**

Mais la grande nouvauté de Chaosium est sans conteste **Prince Valiant.** Longtemps annoncé, il sort enfin en avril. Pour ceux qui ne seraient pas encore au courant, c'est un jeu conçu par Greg Stafford (entre autres) et qui a la particularité d'être très simple et de ne pas utiliser de dés (voir à ce sujet l'interview que nous avait accordé G. Stafford il y a un an déjà dans GRAAL N° 6).

G.D.W.

La grande nouvauté de GDW est Space 1889 que vous avez pu découvrir le mois dernier dans les bonnes galeries d'art (consultez à ce sujet l'essai p. 14 dans l'oeuvre d'art que vous tenez dans vos mains). La gamme s'agrandit, avec **Ironclads and Ether Flyers**, qui est un jeu de combat aérien et naval entre les grandes puissances terriennes du siècle dernier.

A prévoir pour bientôt, les **Tales from Ether**, une série de cinq aventures pour Space 1889, et **Cloudships & Gunboats**.

Dans un tout autre domaine, **Earth CyberTech Soucebook**, est une extension pour 2300 AD, décrivant en détail le background de l'univers au 24° siècle. Pour le même jeu, **Ranger** nous narre l'odyssée des rangers texans dans le monde des Ebers.

Boomer est un scénario pour Twilight 2000, mettant face à face un sous-marin américain et son homologue sovietique.

Sortie du magazine de GDW : **Challenge** Magazine N° 37.

Ma mission pour un premier temps touchait à sa fin, mais tout serait à recommencer le mois prochain...

M.R.



Vends **Chill** Initiation et extension : bon état : 200 f. Demander Fabien Tel : 53 59 36 20.

Vends ou échange jeu **Iliad-simulation** neuf Tel 27 30 26 95. 32 rue Salengr 59174 La Sentinelle.

Vends **Rolemaster** + 1 scénario : The World of Vogmur ; état neuf au prix exceptionnel de 250F l'ensemble. Téléphoner à Alex : 47 43 18 59 à Paris XVIème

Exceptionnel ! **RuneQuest** 180 f Maître des runes 100 f Maléfices 150 f. Très bon état, le tout 400 f. Bernard au 16 56 81 03 33.

Vends **JRTM** + écran (+5 suppl. vo) : 125 f, Stormbringer : 100 f, Warhammer vf : 100 f (rpg), Guns of August : 100 f Tel : 22 43 07 51 Vincent.

Vends **2°DB** "1" et "2" : 80 f chaque, Bataille de la Marne : 65 f, Mockba : 100 f , PZ Leader : 90 f ; Chupind Kernevez Pencran 29220 Landerneau.

Vends **Marvel Super Heros** : 120 f , 080 boite de base : 130 f , Trégor (règles) : 60 f Appeler Jean-luc au 76 68 74 17 ou 76 51 00 89.

Vends : **Maléfices** : 100 f, Pendragon : 75 f, JRTM + 2 modules : 100 f, le tout : 250 f.Tel : 35 67 59 90.

Vends **livres dont vous êtes le héros** + scénarios oeil noir. Achète Chill, Vampires + scénarios. Stéphane Tel : 44 54 65 76.

Vends **Oeil Noir base** + acc : le tout : 200 f ou 110 f l'un et Okinawa, Norge 130 f chacun ou 250 f les deux. Tel : 47 41 23 58. Nicolas.

Vends ou échange **BattleTech** 120 f ou contre Cry Havoc ou autre jeu. Tel : 76 66 05 72.

Vends **Guet-Apens** : 120 f, Hawkmoon : 130 f + écran : 30 f, James Bond : 65 f et livres dont vous êtes le héros : 10 f. Yann 20 33 80 05.

Vends nombreux **wargames** à 50% de leur prix. Liste contre un timbre. Marc Kindel 36, rue de Mayenne 94000 Créteil.

Vends **Légendes Table Ronde** + accessoires + scénario ; Les chevaliers de l'orage : 200 f. Tel : 16 42 89 01 14. Demander José

Vends **Com.** n° 13, 15 + Graal n° 1, 3, 9, 11. Tel : 16 42 89 01 14. Demander José.

Vends Jeu **Les Mille et une Nuits** : 100 f + Livres dont... 17 f. Tel: 79 62 74 49.

Vends **Chill** Initiation et Extension : 200 f + 4 livres dont vous êtes le héros : 10 f pièce. Prix à débattre. Téléphoner à Eric : 48 74 60 29 (9ème) à 18 h.

Vends **Samouraï** (ou échange contre Bushido VF) T.B.E., peu servi. Contactez Etienne au 42 01 79 39 pendant le week-end.

Vends **Tank Leader** : 150 f, Blod Bowl et Zone Mortelle : 190 f ou 300 f le tout. Tel : 40 54 44 70.

Vends **Coffret D&D** (débutant) : 50f Vends Figurines peintes (Ral Partha, Citadelle) 10 f l'une. Dagonet Laurent, Tel : 44 07 52 54.

Achète **AD&D** : Man. joueur vf, Dungeoneers surv., man. planes : 100 f un , trad. module ou mod. vf : 50 f. Tel : 22 43 07 51. Vincent

Achète **Fall of France**, Marita-Merkur et Narvik Laurent. Tel : 16 (1) 48 60 19 95 après 20 h

Achète **Figurines** "Remark" et "Prince August". Prix raisonnable. Tel : 42 08 42 82 demandez Philippe (après 17h).

Echange **accessoires** du Maître Oeil Noir contre RoboTech, Genest, Grégor. 12, avenue Maréchal Foch, 13470 Carnoux. Tel : 42 70 08 94. Merci.

Echange Plans / Scénarii pour **D&D**, Méga, Empire galactique, Maléfices, Zone. Sylvain Plagne, Marcilly le chatel, 42130 Boen sur Lignon.

Cherche d'**anciens magazines** et fanzines de jeux de rôles, ainsi que les romans en français de "Dragon Lance".

Tu habites **Annecy** ! Tu veux jouer à Chill pour découvrir un PJ ou un MF ? Téléphone-moi au 50 46 61 36.

Vous qui désirez avoir vos textes sur **parchemin**, il vous suffit de me les envoyer à Jouffre. S 42, avenue d'ours mons 43000 Lepuy pour 10 f par feuille de 20 ligne.

Je peinds vos **figurines** pour 10 à 30 f, Christophe au (1) 30 41 36 81 après 19h.

La **Rune Du Chaos** (CJDR) vient d'ouvrir ses portes à Milly-la-Forêt. Contactez : Fabrice au 64 98 89 90 ou Yann au 64 98 95 56.

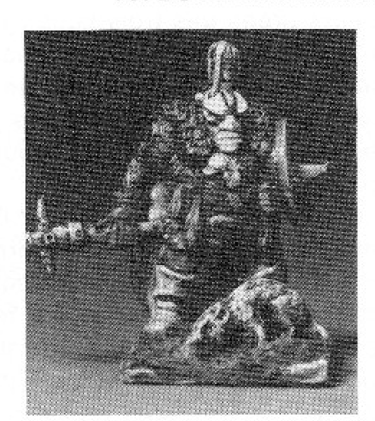
BON D'INSERTION
D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :
GRAAL, petites annonces, 35 rue Simart, 75018 Paris.

EVENEMENT 4e SALON NATIONAL

DES JEUX DE REFLEXION ET DES JOUETS EDUCATIFS

AVEC LE 10e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT



1-9 Avril 1989

10h-19h Nocturne le 7 (22h)

PARIS

PORTE DE VERSAILLES HALL /3

Une convention avec tournois et championnats. Une démonstration permanente des principaux jeux.



4 salles de jeux thématiques

- les grandes marques
- les artisans
- les fédérations, les clubs...

Jeux de réflexion, de l'esprit, de société, de rôle, de simulation, d'histoire, de mathématiques, de stratégies, de lettres, de chiffres, de dés...

Bourses d'échanges les 8-9 avril





55 quai A. Le Gallo B.P. 317
92107 Boulogne-Billancourt cedex Tel. 49.09 60.82

essai:

STAR WARS: le guide

ACHETER OU NE PAS ACHETER...

Qu'adviendra-t-il de vous, ami lecteur, lorsque dans votre boutique de jeux favorite, ruisselant et anxieux, hésitant depuis près d'une heure avec dans une main un livre : *Star Wars, le Guide* et dans l'autre un beau et gros billet, le vendeur vous lancera un sardonique "Et bien...", digne de Palpatine?

1) Lui donnerez-vous le billet et tel un Jedi exalté découvrant un sabre-laser, vous enfuirez-vous avec le précieux achat, en oubliant votre monnaie? Fan que vous êtes !

2) Lui rendrez-vous le livre et vous ravisant comme un contrebandier, lui direz-vous: "89 francs, je n'ai pas tant d'argent sur moi ! Combien pour un dé 6 ?"...

3) Céderez-vous au côté obscur de la force, déchirant le livre, le billet, vos vêtements et les chaussures du vendeur dans une fantastique rage de wookiee, poussant des "Rôarh !" à tout va ? Peut-être n'en viendrez-vous pas à de telles extrémités, mais il est vrai que ce livre pose un ennuyeux problème aux joueurs et MJ de Star Wars : Faut-il l'acheter ?

GUIDE DE QUOI ?

A ce jour West End Games présente (traduit par Jeux Descartes) deux livres : le premier, *Star Wars, le jeu de Rôle*, comporte les règles du jeu pour MJ et joueurs et tous les renseignements, fiches et tableaux (plus quelques scénarios) indispensables pour faire vivre vos personnages dans la galaxie de la Guerre des Etoiles ; et ce, en 144 pages ornementées de superbes photographies noir et blanc et couleurs tirées des trois films ; le tout imprégné de l'esprit, de la magie et de l'humour de Star Wars... Bref, le souffle équipe qui a fait le succès de la célèbre trilogie est de retour pour faire vibrer vos propres aventures.

Le deuxième, *Star Wars, le Guide,* complément et pendant du premier, sans lequel il n'est rien puisque le *Guide* ne comporte nullement les règles et est donc, acheté seul, un ouvrage parfaitement inutile. Le *Guide* se contente, mais ne s'en cache pas, de "détailler les éléments les plus important" et les plus courants de la galaxie. Ainsi vous y trouverez des vaisseaux stellaires de guerre ou de transport et leur matériel de bord, qu'ils soient Impériaux, Rebelles ou indépendants ; des véhicules à répulseurs ; des droi-



UN JOLI JEU

Première production de *Steve Jackson Games* à connaitre une version française, *Killer*, le jeu immoral, arrive dans vos boutiques.

La présentation des règles sous forme d'un livre de 48 pages protégé d'une couverture rigide, se montre bien supérieure à l'originale. Les explications intérieures sont agrémentées d'une maquette claire rehaussée d'une couleur rouge sang et de sympatiques illustrations dans le plus pur style Binet. Les améliorations apportées par Jeux Descartes ne s'arrêtent pas à la mise en page mais concernent également les règles elles-mêmes. Avant de nous plonger dans les détails, découvrons les principes du jeu.

UN JEU IMMORAL

Il s'agit d'un receuil de règlements et de conseils pour organiser des parties pendant lesquelles les joueurs s'assassinent fictivement dans le cadre de la vie quotidienne. Dans un premier temps l'arbitre convoque les participants et leur donne un but et des contraintes. L'objectif de chacun est de "tuer" sa ou ses victimes. Le principe d'un meurtre reste simple, il suffit de prouver que le crime aurait été possible si le meurtrier l'avait souhaité. Par exemple, verser discrètement du sel dans le sorbet aux fraises d'un joueur prouve que l'on pouvait y mettre du cyanure. Faire tomber un oreiller sur la tête d'une victime démontre que l'on pouvait l'assommer avec une charge plus lourde. Abattre un joueur avec un pistolet à eau prouve que si l'arme avait été réelle, le tueur aurait réussi son contrat. L'humour noir et le machiavelisme animent donc joyeusement chaque partie de *Killer*.

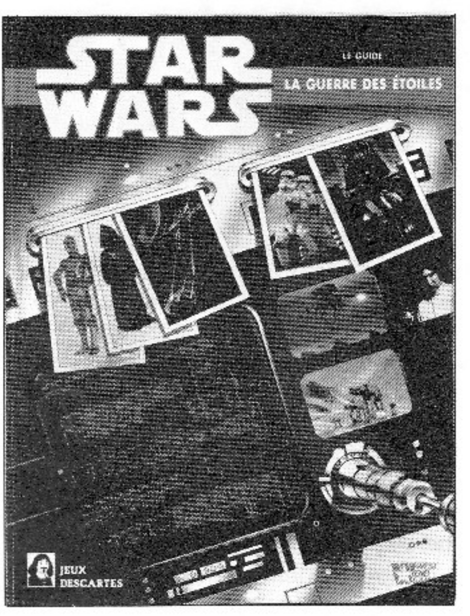


des ; les principales races et créatures apparues dans les films ; les prix des équipements ; etc. Tout ceci est accompagné de fiches techniques pour le jeu, avec de longs articles comprenant de rapides historiques, disant comment et où c'est fait, comment ça fonctionne, où ça se trouve, etc. Et ce qui compte le plus : comment l'utiliser dans vos campagnes. Dès lors vos aventuriers pourront affronter les terribles hommes des sables avant de se faire dévorer par le Rancor de Jabba !

OU LA FORCE EST ABSENTE

La majeure partie du livre est consacrée à l'Empire et à son organisation militaire (historique, stratégie et politique impériale dans la Galaxie, portraits de personnages et de troupes, matériel d'assaut, plans de base et fiches de jeu correspondantes), ainsi qu'à la Rébellion, présentée de la même façon, mais moins longuement, car beaucoup moins nombreuse et moins bien équipée. Tout en parcourant cet ouvrage vous en saurez également plus sur la piraterie spatiale, la pègre interstellaire et les principales planètes du film.

Seulement voilà, dans *Star Wars, le guide* il manque l'esprit de Star Wars, le film, au point que Yoda se met à parler comme monsieur tout le monde! De plus une grande partie du livre se trouve déjà dans *Star Wars, le JdR* Quant aux fiches concernant les héros (Luke Skywalker et les autres) elles sont pour la plupart surprenantes voire grotesques tant elles sont "grosbilesques". Néanmoins vous saurez comment fonctionne un sabre-laser, pour vous consoler des plans tronqués du Faucon Millénaire.





Que les amoureux de Star Wars ne s'inquiètent pas, la version francaise est irréprochable... Trop irréprochable quand les A.T.A.T. deviennent des T.B.T.T. pour une parfaite traduction du texte anglais, oublieuse du film ; et elle vous réservera d'autres surprises, parfois savoureuses, mais le plus souvent agaçantes.

Réservé essentiellement au Maître du Jeu, le Guide, avec ses 141 pages noires, blanches et bleues, lui permettra d'étendre son champ d'action avec de nouveaux vaisseaux, droides, équipements et races (ne dîtes pas "extraterrestres": la Terre c'est ailleurs et bien plus tard) bien pensés pour le jeu et il lui fournira matière à créer ses propres mondes avec leur peuples et leur créatures, c'est certain. Mais, ne vaut-il pas mieux se contenter du 1° volume et retourner dans une salle de cinéma ? Ou, encore mieux, lire star Wars, le roman que George Lucas a écrit avant de réaliser son film ? Ce bouquin est tellement plein de substance que vous en serez surpris ; et il est en format poche...

Que la force soit avec vous. ☐

Olivier Frot, le vilain petit Ewok

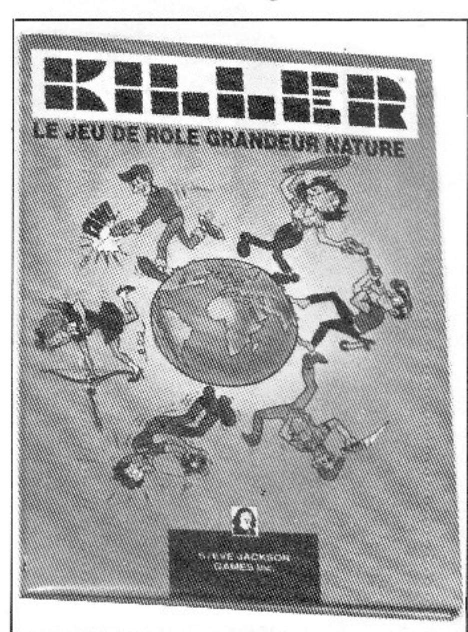
Le rôle de l'arbitre est de coordonner l'ensemble et de faire respecter les limites de ce jeu grandeur nature. Ainsi certains endroits, comme les églises, demeurent hors-jeu (holy ground, Highlander !). Les armes pouvant s'avérer dangereuses pour les victimes sont prohibées. Les parties sont limitées dans le temps, etc. En plus du respect des règles, l'arbitre est responsable du type de scénario que vont jouer les participants. Ces scénarios vont du plus simple (chacun se retrouve à la fois le tueur et la cible de quelqu'un), au plus complexe (guerre des gangs où alliances et trahisons abondent).

UN JEU "PLUS"

Venons-en à présent aux améliorations qui, en plus de la présentation, enrichissent la version française.

Les traducteurs, forts de huit ans d'expérience depuis la sortie du jeu en anglais, ont rajouté de nouveaux éléments. Le chapitre des armes est plus fourni en instruments de tout genre. Des exemples supplémentaires de "meurtres" abominables vous feront franchement rigoler. Davantage de scénarios et de trucs pour mieux jouer viennent couronner le tout.

Nous cédons au plaisir de vous présenter un exemple croustillant d'assassinat issu des règles : vous confectionnez une boite comportant sur le couvercle l'inscription "On entend un bourdonnement". Vous glissez à l'intérieur un papier sur lequel vous écrivez "Abeilles tueuses". Si votre victime ne résiste pas à la curiosité d'ouvrir la boite elle sera mortellement piquée par un essaim d'abeilles africaines.



Voici donc pour 58 francs un système de règles complet et détaillé presqu'indispensable à votre ludothèque. Il vous faudra un minimum d'organisation pour mener à bien une partie de *Killer*, mais ce jeu s'adapte très bien à toutes les collectivités, que vous soyez au lycée, en club de vacances ou au bureau.

Bonnes parties et soyez prudents. L'encre de cet article aurait très bien pû être un violent poison de contact... ☐

Francis Pacherie



essai:

AUX ARMES CITOYENS !

AUX (L) ARMES CITOYENS !

Voila un jeu dont le moins que l'on puisse dire est qu'il ne révolutionnera pas l'univers du jeu de rôle.

Pour le décrire, le plus simple est de reprendre point par point le paragraphe de présentation.

- "72 pages". C'est vrai, j'ai eu à les compter car elles ne sont pas numérotées... On peut ajouter que leur aspect est relativement indigeste. Le maquettiste était certainement en manque d'inspiration ce jour-là. Etait-ce dû à un excès d'huitres qui allourdissent l'esprit et dont les coquilles parsèment le texte allègrement ! Certaines fort mal placées d'ailleurs peuvent poser des problèmes quant à la compréhension du jeu, telle cette page... - ah, c'est vrai, les numéros de page brillent par leur absence - alors disons "Règles de base, chapitre II, 1.0" (remplacer rang 3 par rang 1 dans l'explication des montées de rang d'une compétence).

- "Plus de 40 illustrations". Je ne les ai pas comptées car leur qualité est à l'avenant de la maquette et de l'impression... grise et estompée. Bref elles manquent de tranchant (que le lecteur dans sa grande bonté me pardonne ce jeu de mot mesquin).

- "Une méthode pour apprendre au joueur novice". Effort louable, même si réussite n'est pas le mot qui vient à l'esprit après l'avoir lu. La première partie, "Comment jouer à un jeu d'aventure", est un amas pontifiant de platitudes, de généralités, d'évidences et de billevesées calembredainesques.

La deuxième partie, "Extrait d'un scénario réellement (sic) joué", est la plus intéressante mais aurait pu être réduite de moitié. Bien que parfois, comme dans cet article, un peu de remplissage soit nécessaire.

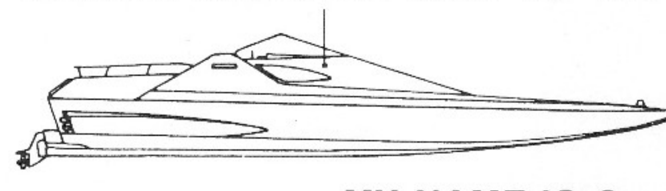
La troisième partie "Le jeu interactif: introduction au jeu d'aventure" est un exemple typique du remplissage évoqué ci-dessus. Au prix où est ce jeu (129F), on aurait pu lui adjoindre un de ces "livres dont vous êtes le héros", ça aurait fait plus sérieux.

- "Un système de base" simple, rapide et facile à apprendre. Il présente hélas le défaut courant de ce type de règles : un manque de réalisme trop important pour que l'on puisse vraiment s'identifier aux personnages. Cinq caractéristiques tirées au dé 6, douze classes de personnages, dont certaines si semblables que l'on peut se demander si elles n'ont pas été créées pour donner l'illusion d'une fausse richesse (le notable et le marchand, l'ouvrier et le compagnon qui se différencient plus par leur mentalité que par leurs caractéristiques) ; un système de compétences mille fois vu et réduit à sa plus simple expression ; un principe de combat basé sur trois

essai:

Manuel Q





MY NAME IS Q

REPUTATION

S'il est un supplément prôné par les aficionados du jeu de rôle, c'est sans aucun doute le *Q Manual de James Bond RPG*. D'aucuns ont salivé à la lecture du *Fiend Folio*, d'autres ont eu des attaques en tournant les pages de *Pavis*, mais la réputation de ces produits n'a jamais égalée celle du *Manuel du Service Q* (en version française, prononcer "Quiou"). Pensez donc ! Rassemblées entre deux couvertures se trouvent les descriptions de TOUS les gadgets des films de votre espion favori. Mais ce n'est pas tout. On y trouve également des caractéristiques d'armes, de véhicules, de drogues... une mine de renseignements.

CONTENU : TOP SECRET

Si l'on a été séduit par la qualité de James Bond JdR, on ne peut qu'admirer la rigueur et le professionnalisme du Manuel. Chaque objet y est décrit de la façon suivante :

- Une illustration de type "blueprint" d'honnête facture.
- Les caractérisques en terme de jeu.
- Les caractéristiques physiques réelles (qui se montrent d'une grande précision).
- "Ce qu'ils en pense" : l'avis autorisé d'une des personnalités du Service Q quant à l'efficacité de l'objet.
- Un commentaire sur la façon d'exploiter l'objet dans une partie.

INVENTAIRE

On retrouve dans le Manuel les équipements présents dans les règles, mais les descriptions sont réécrites et enrichies. Le livre se divise en six sections principales :

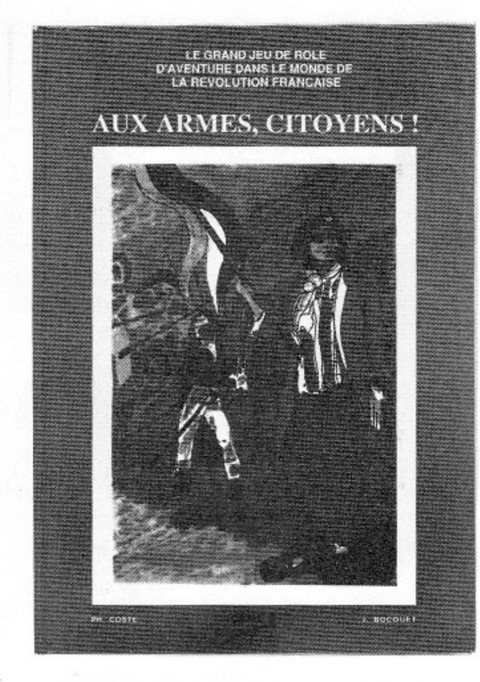
- Les armes (32 pages) : fusils d'assaut ou armes blanches, armes de poing ou médiévales, faites votre choix. Pour ceux qui sont lassés de donner un Lüger au méchant.

compétences (mains nues, armes blanches et armes à feu) et sur trois chiffres de défense (esquive, esquive instinctive et parade). Bref on frôle le simplissime !

De plus, un nombre impressionnant de points de règle sont laissés à la totale appréciation du MJ. Les concepteurs n'ont pas assumé leur responsabilité jusqu'au bout. L'évolution des compétences du rang 0 au rang 3 en est un exemple flagrant. Une compétence passe d'un rang à un autre si elle a été cochée un certain nombre de fois. Pour cocher il faut que le personnage ait "obtenu un réel succès en utilisant la compétence et que ce succès [ait] contribué à le faire avancer, lui ou le groupe des personnages" et c'est au MJ de décider "souverainement" si un joueur peut cocher la compétence. Très simple à gérer pour un Maître débutant, n'est-ce-pas ? Même principe pour la montée de niveaux.

Enfin les règles sont d'un parfait manichéisme : on est vivant ou mort, une action est ratée ou réussie, c'est noir ou blanc, pas de demies-teintes.

- "Un système de règles avancées". Remplacez les dés 6 par des dés 100, un chiffre de parade par deux (à mains nues et à armes blanches), ajoutez douze points d'énergie vitale inutilement compliqués à gérer, deux rangs supplémentaires de compétence plus quelques ajustements nécessaires après ces modifications et on obtient les règles avancées... Je crois ne rien avoir à ajouter.



- "Plus de 10 pages consacrées à l'histoire et à la vie quotidienne de 1789 à 1795". C'est bien peu pour recréer et expliquer, même grossièrement, ce qu'a été la Révolution Française. Les Etats Généraux, la Constituante et la Législative sont quasiment passés sous silence ; les massacres de septembre laissés dans l'ombre ; oubliés les clubs, leur histoire, leur courant politique, leur rôle ; passés aux oubliettes, Couthon, Mme de Staël, Fouquet Tinville, David et tant d'autres qui n'apparaissent même pas dans la liste des personnalités importantes. Comment comprendre ces événements sans un minimum d'informations, comment les faire revivre... Ce n'est pas une simple révolte que diable, c'est la Révolution !

- "Deux scénarios d'aventure prêts à jouer". On est content de les avoir, merci.

En résumé, voila un jeu dont le seul but est de profiter d'un créneau porteur et qui a été créé, je l'espère du moins pour les concepteurs, pendant la douce torpeur d'une après-midi d'été. Mon conseil : achetez un "que-sais-je ?" sur la Révolution Française et adaptez les règles de votre JdR préféré à ce contexte historique.
Salut et fraternité dans l'union sainte.

Pavlo Georgakis



- Les véhicules (40p) : de la Lamborghini Countach d'où descendent les blondes capiteuses au Lockheed U-2R d'où descendent les missiles, tout est là pour mettre du piment dans vos scènes de poursuite.

(Les deux sections précédentes sont agrémentées d'accessoires divers souvent des plus utiles : lunette de visée laser, revêtement pare-balles...)

- Les gadgets (16p) : le stylo-pistolet, le kit d'évasion, le parapluie bulgare et même le pistolet d'or. Plus une pléthore de micros, traceurs et détecteurs en tout genre.

- Drogues et poisons (7p) : scopolamine et cyanure, un cocktail toujours apprécié dans les moments difficiles.

- Historique et Personnel du Service Q (7p) : où l'on apprend qu'il faut écouter 'Q' avec attention et ramener son matériel en bon état si on veut se faire bien voir (pas comme un certain 007). Une demi-douzaine de PNJ intéressants et des révélations étonnantes sur les péripéties de la naissance du service Q.

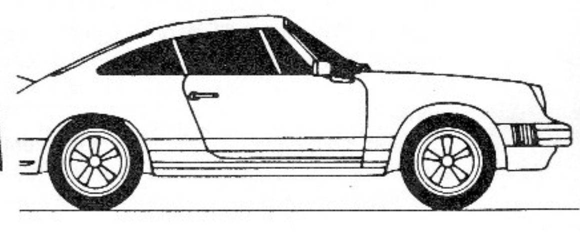
- La dernière partie (5p) donne quelques indications sur la façon de créer ou d'adapter ses propres gadgets, armes ou véhicules. C'est la partie la plus faible de l'ouvrage, les directives qu'elle contient étant imprécises et lapidaires.



CONSEIL D'ACHAT

Loin d'être un simple catalogue, le Manuel se laisse agréablement lire. L'humour y est souvent présent sous la forme de remarques incongrues de 'Q' ou de ses confrères. Rapidement, on se prend à penser à des tonnes d'idées pour ses aventures :
...et si j'organisais un duel au pistolet anglais du XVIII° siecle...
...et si le scanner palmaire du Pentagone était saboté...
...et si...
Mon conseil : Achetez-en deux.

S. B.





Syrtis Major, Mars, 1889. Philéas Fogg, confortablement calé dans l'un des moëlleux fauteuils du Club des Explorateurs, porte un verre de sherry à ses lèvres et parcourt l'assistance de son regard impassible. Le bouillant Mortimer Blake prend la parole : "Vous plaisantez Fogg ou vous êtes sérieux ?
- Absolument sérieux. D'ici..." Le gentleman aventurier consulte sa montre gousset, "39 heures et 25 minutes je commencerai mon voyage. J'effectuerai le tour de la planète rouge en passant uniquement par les canaux. Je prend le pari d'être de retour ici même avant 100 jours. Je met mon vaisseau d'Ether en jeu."

A ces mots une folle rumeur embrase le Club. Cent jours, les canaux... Philéas Fogg quitte ses compagnons enthousiastes et se dirige vers le grand canal pour achever les derniers préparatifs. Le soleil distant englobe la ville martienne d'une lueur ôcre.



SCIENCE-FICTION RETRO

O

REVOLUTIONS

De quoi est constitué le Monde ? Comment la lumière du soleil nous parvient-elle? Autant de questions restées sans réponses jusqu'à René Descartes qui le premier émet l'idée d'un "Ether", une substance à la fois solide et intangible qui peut être perçue comme un océan. Aux 18° et 19° siècles, des scientifiques établissent l'existence de l'Ether et étudient ses rapports avec la matière et l'énergie. Mais c'est à Thomas Edison que l'humanité doit l'invention qui va changer le cours de l'histoire : il met au point une machine qui permet de se déplacer au sein de l'Ether. Et c'est en 1870 que le génial inventeur américain, atteint Mars grâce au premier Vaisseau d'Ether (Ether Flyer).

C'est donc dans un 19° siècle qui accomplit à la fois sa révolution industrielle et spatiale que les personnages vivent. *Space 1889* mélange le plaisir du jeu "historique", le même qui fait le charme de l'*Appel de Cthulhu*, à celui de l'aventure débridée, retrouvant en cela, comme c'est le but avoué des créateurs, l'univers fascinant de Jules Vernes, Herbert G. Wells et Conan Doyle.

Un premier coup d'oeil au livre, pour prendre la température, est enthousiasmant: tout semble détaillé, des règles de création de personnages aux créatures qui hantent les déserts martiens.

O

EMPIRE ET INVENTIONS

C'est l'Empire Britannique qui est au centre de *Space 1889*. En effet à cette époque le Royaume-Uni est à son apogée. Colonies en Afrique, en Asie (Inde), économie florissante, maîtrise des mers, stabilité politique, le monde, ou plutôt la Terre, connait la "British Rule". Et les sujets de la reine Victoria ne ratent pas l'opportunité que représente l'invention d'Edison : bientôt des colonies martiennes viennent s'ajouter aux déjà nombreuses possessions de la Couronne.

Bien que cela ne soit pas clairement exprimé, il est sous-entendu que les joueurs incarneront des personnages britanniques. A cet effet un chapitre très intéressant détaille la société victorienne à travers ses valeurs, son gouvernement, son organisation sociale, certaines personnalités, etc. Bon nombre d'éléments exposés là restent valables pour d'autres pays européens.

Une vingtaine de pages sont consacrées au matériel disponible à l'époque et aux inventions récentes ou réalisables - par les personnages par exemple. Outre l'utilité pratique en cours de jeu, cet inventaire a le mérite de mieux situer dans les esprits ce que la technologie permet ou ne permet pas de faire. Ainsi les chaudières à énergie solaire sont monnaie courante mais les superconducteurs restent à inventer. Des règles d'invention simples permettent de faire jouer des aventures très "savant fou".



PLUS LOURDS QUE L'ETHER

Mais les inventions les plus fantastiques et les plus courantes sont les vaisseaux aériens. Il en existe deux sortes : les vaisseaux d'Ether qui voyagent entre les mondes et les vaisseaux aériens (et non pas les avions). En 1889 le voyage par les airs s'effectue de deux manières différentes. Premièrement grâce aux Zeppelins gonflés à l'hydrogène et ensuite par l'intermédiaire des vaisseaux anti-gravité. Ceux-ci ont l'aspect de bâteaux et sont faits d'un bois spécial, le "liftwood", qui ne pousse que sur les hauts-plateaux de Mars et qui possède l'extraordinaire propriété d'annuler les effets de la gravité. Un système de combat relativement simple à gérer permet de simuler les affrontements entre cuirassés du ciel. A noter que le même système complété, forme l'ossature de *Sky Galleons of Mars*, un jeu de plateau où s'affrontent Britanniques et Martiens.

Le fonctionnement et la construction des Vaisseaux d'Ether sont expliqués en détail. Type de propulsion, énergie nécéssaire, équipage, il est possible, plans à l'appui, de construire son propre engin.

Les voyages d'un monde à un autre prennent quelque temps. Il faut compter deux mois environ pour une liaison Mars-Vénus. De même, les vaisseaux d'Ether ne peuvent voyager trop loin : étant alimentés par les rayons du soleil, s'éloigner de celui-ci au-delà de Mars signifie plus d'énergie ; il faut aussi emmener suffisamment de nourriture pour un aussi long périple. Par la force des choses, seuls Mercure, Vénus et Mars sont à la portée de l'Homme.

FICHE TECHNIQUE

- *Space 1889* est une uchronie, c'est à dire un jeu de rôles de science-fiction basé sur un hypothétique chamboulement du cours de l'histoire.
- Editeur : GDW
- Auteur : Frank Chadwick
- Matériel : un gros bouquin de plus de 200 pages dont 24 en couleurs. Règles en anglais.
- Jouabilité : tous niveaux, accessible aux débutants
- Prix : environ 200 f

LA PLANETE ROUGE

C'est le 9 mars 1870 qu'Edison atterrit sur Mars. Il découvrit alors que la planète rouge était habitée. Mais d'abord un peu d'histoire.

Mars est une planète moribonde. Cela fait plus de 20.000 ans que l'eau a commencé à s'évaporer et que la civilisation martienne qui prospérait le long des océans a entrepris pour survivre des travaux d'une ampleur phénoménale : les fameux canaux. Un réseau incroyablement dense de ces canaux fut construit au cours des millénaires afin d'irriguer l'intérieur des terres. Hélas rien ne put stopper l'évaporation et avec la raréfaction de l'eau vint inéluctablement le déclin de la civilisation martienne. Il y a 5000 ans, un conquérant hors-pair, Seldon II (un nom qui sonne familièrement aux oreilles des amateurs d'Asimov) sut bâtir un immense empire et ré-insuffler vie et prospérité à un peuple oublieux de sa splendeur passée. Hélas cet empire aussi s'effondra et au moment du premier contact avec l'Homme, la civilisation martienne est en pleine régression. Nombre de canaux, faute d'entretien, sont désaffectés ; les Cités- Etats qui se sont développées aux croisements des canaux tombent en ruine et sont aux mains de princes très occupés à se faire la guerre.

Les martiens ne constituent cependant pas un seul et même peuple. On en distingue trois types. Les martiens des canaux tout d'abord, qui sont les plus nombreux et les plus "civilisés" bien que leur société, agricole, stagne depuis des siècles. Ils habitent principalement les Cités-Etats. Les martiens des collines sont souvent nomades et vivent au-delà de l'autorité des villes. Organisés en clans, ils sont sauvages et indépendants. Enfin les hauts martiens sont les plus primitifs. Ce sont des guerriers farouches et brutaux qui vivent dans des forteresses imprenables au sein des montagnes, dont ils ne sortent que pour effectuer des raids. Une glande spéciale leur permet de voler et ils contrôlent le commerce du bois anti-G.

Dans cette situation d'infériorité technologique et de rivalités intestines il ne fut pas difficile aux Britanniques et à d'autres nations de se tailler le début d'un bel empire colonial, chacun voulant s'assurer de l'exclusivité des richesses de la planète.

O

VENUS

L'autre planète colonisée par l'Homme est Vénus. Celle-ci est bien moins accueillante que Mars. Elle est continuellement survolée par une épaisse couche de nuages et il ne cesse d'y pleuvoir. L'humidité comme la chaleur excessive sont très éprouvantes. Vénus n'est qu'une immense jungle entrecoupée de marais, criblée de fondrières, sillonnée de cours d'eau vagabonds. La faune est à l'avenant : insectes géants, reptiles monstrueux et une panoplie complète de dinosaures. Une race intelligente vit là cependant : les Hommes-Lézards. Bipèdes amphibie, certains sont hostiles à l'homme alors que d'autres coopèrent volontiers.

Vu les conditions climatiques et le danger qui rôde toujours, la présence humaine sur Vénus est bien moindre que sur Mars. Ce sont les Allemands qui possèdent la plus importante colonie. Il faut préciser que certaines plantes se révèlent précieuses pour leur industrie chimique. Vénus est encore fort mal connue et d'immenses parties de la planète n'ont jamais été explorées.



TOUT AU DE 6

Pour permettre à des personnages d'évoluer dans l'univers contrasté de *Space 1889*, l'auteur a conçu un système simple : un aventurier est défini par six caractéristiques notées de 1 à 6 (tout est basé sur le dé à 6 faces) : la force, l'agilité, l'endurance, l'intellect, le charisme et le niveau social. Des compétences, également notées sur six et associées par groupe aux caractéristiques dont souvent elles découlent (l'éloquence est associée au charisme, par exemple) achèvent de définir le personnage. Certains talents sont appelés de "cascade" c'est-à-dire qu'ils regroupent plusieurs compétences différentes mais similaires (comme monter un cheval ou un chameau) et il suffit d'en maîtriser une seule pour bénéficier des autres à un niveau moindre.



Chaque joueurs choisit ensuite un ou deux métiers pour son personnage. Tous ne sont pas accessibles de la même manière : il faut remplir certaines conditions qui varient suivant la carrière envisagée (il faut 5 ou plus en endurance et 2 ou plus en force pour être explorateur par exemple). A chaque métier sont associées des compétences qui vont constituer les talents de base du personnage en plus de ceux qui découlent des caractéristiques.

Les jets sous les compétences pour déterminer de la réussite d'une action sont effectués de deux manières différentes : soit il faut faire moins ou autant que son score dans la compétence donnée avec 1d6 (méthode rapide qui a l'avantage de garder sa fluidité au jeu) ; soit on lance autant de d6 que le score possédé dans un talent (4 = 4 dés) et il faut atteindre un chiffre fixé par le Maître de Jeu suivant la difficulté (coucou *Star Wars* !). Comme vous pouvez le constater c'est simple à gérer sans être simpliste puisque le combat, mortel, prend tout de même en compte des facteurs tels que la longueur de l'arme utilisée ! (Chassez la tentation du réalisme et elle revient au triple galop).

O

ORIGINALITE ET PROFESSIONNALISME

Voici donc un aperçu de *Space 1889*. Il faudrait encore beaucoup de place pour entrer dans les détails du monde ou pousser la critique plus loin : regretter l'inutile complexité (par rapport au système "normal" s'entend) des combats ; le manque de logique parfois dans la présentation des règles (les vaisseaux aériens, ceux de l'Ether et les combats aériens sont à trois endroits différents dans le livre) ; déplorer cette impression qui se dégage à la lecture que les auteurs n'ont pas pu (ou su) tout dire dans les règles d'où des ellipses parfois (les hauts martiens sont des adeptes du Culte du Ver, de quoi s'agit-il ?) ; mais aussi toucher un mot du scénario qui vous entraînera à la poursuite d'une expédition russe sur la lune ; constater le soin pris à définir les PNJ (découvrez la fiche de Ravachol, le célèbre anarchiste français !), etc.

Space 1889, qui par la richesse de son univers appelle de nombreux suppléments, est un jeu original (très bien) fait par des professionnels : une bouffée d'air frais parmi une production actuelle asthmatique.

Eric Usher





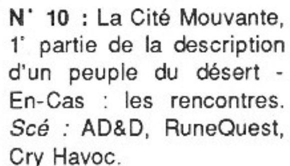
HS 1 : Spécial Tolkien : scénarios, aides de jeu, articles, figurines, bref tout sur le tonton du JdR.



N° 11 : La cité du désert, fin - les bibliothèques - Amour et JdR. *Scé:* Cthulhu, Marvel.



N°7 : Clercs : convertissez, il en restera toujours quelque chose - AD&D : les monstres. *Scé :* AD&D, RuneQuest, Star Wars.



N° 10 : La Cité Mouvante, 1° partie de la description d'un peuple du désert - En-Cas : les rencontres. *Scé :* AD&D, RuneQuest, Cry Havoc.

N° 12 : Spécial bataille : jouez des mercenaires, découvrez les Mongols. Scé : AD&D - Stormbringer.



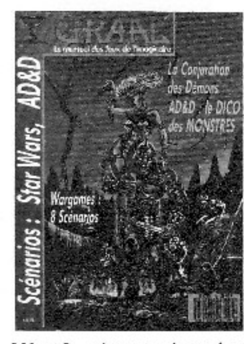


N ° 8 : Spécial Magie : dans AD&D et dans RuneQuest - importance sociale des magiciens. *Scé :* AD&D - Cthulhu.



N°9 : Son nom est James Bond JdR - les achats de vos personnages *Scé :* JB 007 - Maléfices





N° 13 : La conjuration des démons - Dico des monstres AD&D - La projection astrale pour Cthulhu, Maléfices et Chill. *Scé :* AD&D, Star Wars.



N° 14 : Découvrez la Magie des Fluides - Les pirates dans Star Wars. *Scé :* AD&D, Cthulhu, Warhammer JdR.

ABONNEMENT 6 NUMEROS : 125F
ABONNEMENT 12 NUMEROS : 225F

Je désire m'abonner à GRAAL pour 6 numéros ☐ pour 12 numéros ☐
Je désire commander : la reliure (60F) ☐ GRAAL n° 1 ☐ n° 2 ☐ n° 3 ☐ n° 4 ☐ n° 5 ☐ n° 6 ☐ n° 7 ☐ n° 8 ☐ n° 9 ☐
n° 10 ☐ n° 11 ☐ n° 12 ☐ n° 13 ☐ n° 14 ☐ HS 1 Tolkien (39F) ☐

NOM : **PRENOM :**
ADRESSE :
CODE POSTAL : **VILLE :**

Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et envoyez-les à Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris. Si vous habitez à l'étranger, veuillez nous contacter.

COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS : 25F PAR EXEMPLAIRE

Votre serveur minitel:
3615 ICOR*CJR

essai :

WHOG SHROG





SCIENCE-FICTION METALLIQUE

SIROZ...

Créée il y a environ deux ans, cette société a déjà à son palmarès quelques jeux : le premier fut *Zone*, destiné à retracer l'ambiance des banlieues loubardes et qui fut suivi d'un écran et de *Zonequest*, une extension. Puis vinrent les modules *Universom* dépeignant le système Altar *(Silrin, Koros et Thryra)* et la ville de Berlin dans un futur proche et sombre. Elargissant son activité Siroz distribue aujourd'hui d'autres produits que les siens et vient d'éditer un jeu au nom "qui claque au vent de la destruction comme un étendart funeste" : *Whog Shrog*. Le ton reste dans la lignée des jeux précédents mais, comme chaque module *Universom*, *Whog Shrog* décrit son propre univers à partir d'une base de règles similaire.



UNIVERSOM...

Chaque module *Universom*, à l'exception du dernier, *Thryra*, qui sert à compléter *Koros*, est composé de trois parties distinctes, sous forme de trois livrets séparés : le premier détaille les règles utilisées, la création des personnages et le combat ; le second livret ou livret de civilisation permet au maître de découvrir le monde décrit ; et le dernier livret présente un scénario où les personnages se retrouvent plongés dans une aventure de grande envergure.



Si la présentation de chaque module reste sommaire, chacun d'eux est complet et ne nécessite aucun autre produit pour être utilisable. Cette indépendance totale permet donc à un MJ de découvrir une planète et d'entrer directement dans le jeu. La production *Universom* est actuellement scindée en deux parties : d'un côté le système Altar, créé par Laurent Tremel, regroupe trois modules, *Silrin, Koros* et *Thryra* qui sont les trois planètes principales du système. L'autre livret, *Berlin XVIII*, écrit par E. Bouchaud et N. Théry, est totalement indépendant. Il dépeint la ville de Berlin en 2066 et permet aux joueurs d'incarner des Falkampfts, policiers désabusés mais efficaces au service d'une justice toujours bafouée par les zonards de tous poils.

Au sein de cette production l'arrivée de *Whog Shrog* est un événement notable, puisqu'il reflète une nouvelle orientation.



A LA GLOIRE DU BOUCHER !

Le jeu se présente sous la forme d'un livre de règles "hardback" dont la présentation sera familière à tous les amateurs d'*AD&D*. En dehors de cet aspect plus ouvertement commercial, un rapide coup d'oeil permet de retrouver les principaux éléments du système de règles *Universom*, adapté cette fois à un "background" de science-fiction beaucoup plus dévastateur.

En effet les personnages sont d'emblée placés dans le peau de Whog Shrogs, c'est-à-dire de guerriers surpuissants, surarmés, surentrainés et fanatisés qui sont au service de *Talkerus le Boucher de l'Univers*. Ennemis d'à peu près toutes les créatures intelligentes, les Whog Shrogs doivent combattre pour asseoir la suprématie de Talkerus contre l'*Empire Sunrith* ou les prêtres de l'*Ordre du Temple*, aux pouvoirs psi redoutables. Même si la cause du Boucher est quasiment désespérée, les Whog Shrogs se battent pour sa gloire et, surtout, pour leur plaisir...

LES GUERRIERS WHOG SHROG

Les personnages sont définis par des caractéristiques comprises entre deux et vingt : les compétences sont basées sur la somme de deux ou trois caractéristiques qui donne ainsi un pourcentage de réussite. Il s'agit là d'un système simple et rapide, issu de la série *Universom*. Il en va de même des règles de combat qui permettent de mettre en scène des affrontements violents et rapides sans entrer dans une multitude de détails techniques.

Les compétences psi et les duels mentaux sont rapidement mais suffisamment expliqués. Un chapitre entier est consacré aux vaisseaux spatiaux, de leur fabrication à leur utilisation. Par contre, la partie matériel fait la part belle aux armes, les objets "autres" restant seulement les plus usuels dans un univers de SF (médikits ou champs de force).

La seconde moitié du livret présente l'Univers et les créatures, ainsi qu'un scénario et un historique relatant l'apparition du Boucher de l'Univers et de ses redoutables tueurs. Ceux-ci sont, comme il se doit, particulièrement détaillés. Les whog Shrogs de par leur entrainement doublent leur force et augmentent leur constitution. Ils sont de plus pourvus d'un arsenal

impressionnant qui va de la scie circulaire au poignet à la grenade atomique en passant par le fuseur de poing et l'armure complète. Un aperçu de cet attirail fixe d'emblée l'échelle des scénarios : la puissance destructrice d'une escouade de Whog Shrogs est certainement supérieure à celle d'une batterie de "Plutons". L'anéantissement d'une ville n'est pour eux qu'une question de temps. Il faudra donc des adversaires plus que redoutables. Les auteurs y ont pensé et décrivent les *Loks*, les ennemis, créatures diverses dont les pouvoirs donneront du fil à retordre aux Whog Shrogs les plus retors. Le scénario fourni avec les règles, Warpage Total, donne une excellente idée de la démesure nécessaire pour faire évoluer ces combattants dans un univers qui, de toute façon, leur est hostile.



WHOG SHROG AU GRAND COEUR

Comparé à *Universom, Whog Shrog* bénéficie d'un travail plus soigné, même si quelques erreurs visiblement issues des modules précédents sont encore présentes. Les règles, simples, s'acquièrent facilement et sont complétées par quelques chapitres "Atmosphère" qui mettent en valeur les éléments qu'ils illustrent.

La version avancée offre aux joueurs une variante originale, où les redoutables guerriers conditionnés pour tuer peuvent être touchés par le remords, l'amour et tous ces sentiments qui leurs sont ordinairement étrangers. En effet, les Whog Shrogs peuvent gagner des points d'humanité dans certaines conditions, tel que rester plus d'un mois hors de leur base, assister à une naissance ou sauver gratuitement une vie (?!). Si leur potentiel de points d'humanité augmente, ils subissent l'effet d'un test dont les conséquences vont de la dépression à l'Amok (amour d'une seule personne). Il est à noter que ces points d'humanité donnent aussi des points de chance utilisables dans des situations critiques mais éloignent le personnage de son crédo initial de Whog Shrog.



EN GUISE DE CONCLUSION...

Possédant un rythme rapide dû à une stucture de règles simples, *Whog Shrog* donne la possibilité aux joueurs d'incarner des Gros-Bills (le mot est lancé !) qui seront confrontés aux puissances de l'Univers. C'est aussi une épopée gothique et démesurée qui sort du cadre classique et "gentil" d'autres jeux de SF. Mais son côté agressif pourra rébuter certains. Dans tous les cas il reste à espérer des extensions qui permettont de mieux découvrir un univers baroque et décadent, et, peut-être, d'approfondir l'aspect humain de ces bêtes de combat que sont les Whog Shrogs. □

Didier Monin



GUEST STAR : ERIC BOUCHAUD

GRAAL : D'où est venue l'idée d'Universom ?

E. Bouchaud : Au début on voulait faire des jeux qui soient des modules, pour visiter le plus d'univers possibles. Ce qui nous importait, c'était l'histoire. Universom devait être une histoire, comme un film, avec des règles adaptées. En réfléchissant, nous avons un peu changé le projet pour en faire un jeu qui puisse être développé par la suite.

G : Mis à part le système de base des règles, il y a une grande différence entre Koros et Berlin XVIII...

EB : Oui, Laurent Tremel a créé Koros, Silrin et Thryra. J'ai travaillé avec Nicolas Théry pour écrire Berlin. Nous n'avons pas la même approche de la science-fiction. Avec Berlin nous voulions faire un jeu policier : c'est donc une différence dûe aux auteurs, deux mondes indépendants. Nous allons d'ailleurs rééditer Berlin avec une couverture hardback et le développer avec un écran et des scénarios.

G : Whog Shrog reprend et approfondit le système Universom. Sera-t-il un ouvrage de référence ou est-ce aussi un jeu indépendant ?

EB : C'est un jeu indépendant.

G : Quels sont vos autres projets ?

EB : Nous allons éditer *Athanor, la Terre des Mille Mondes.* Ecrit par Pierre Rosenthal, il s'agit d'un jeu de science-fiction où des substances mutagènes qui ont envahi la Terre transforment l'ADN des personnes et provoquent des mutations de l'environnement. Nous allons aussi rééditer Zone et développer ce jeu avec Berlin et Whog Shrog.

G : Les univers de Berlin et Whog Shrog sont très noirs, très pessimistes et la violence y est prédominante...

EB : Je crois que c'est le style des auteurs, nous écrivons de cette façon là. Nicolas, par exemple, se base sur l'atmosphère ; c'est lui qui fait le plus gros travail d'écriture. Pour l'intérêt des joueurs, on compose les scénarios comme un film, avec des scènes d'action.

G : Que doit posséder un bon scénario Whog Shrog ?

EB : Il faut absolument qu'il se déroule dans des décors exacerbés, démesurés, des mers flottant dans les airs, par exemple... Vous prenez un album de Druillet et vous essayez de faire vivre tout ça. Il faut que ce soit de la science-fiction et non pas, comme l'a été Traveller au début, la vie commune dans la science-fiction. C'est un mélange de très haute et de très basse technologie, il y a des conflits... Le scénario doit avoir de l'esthétisme...

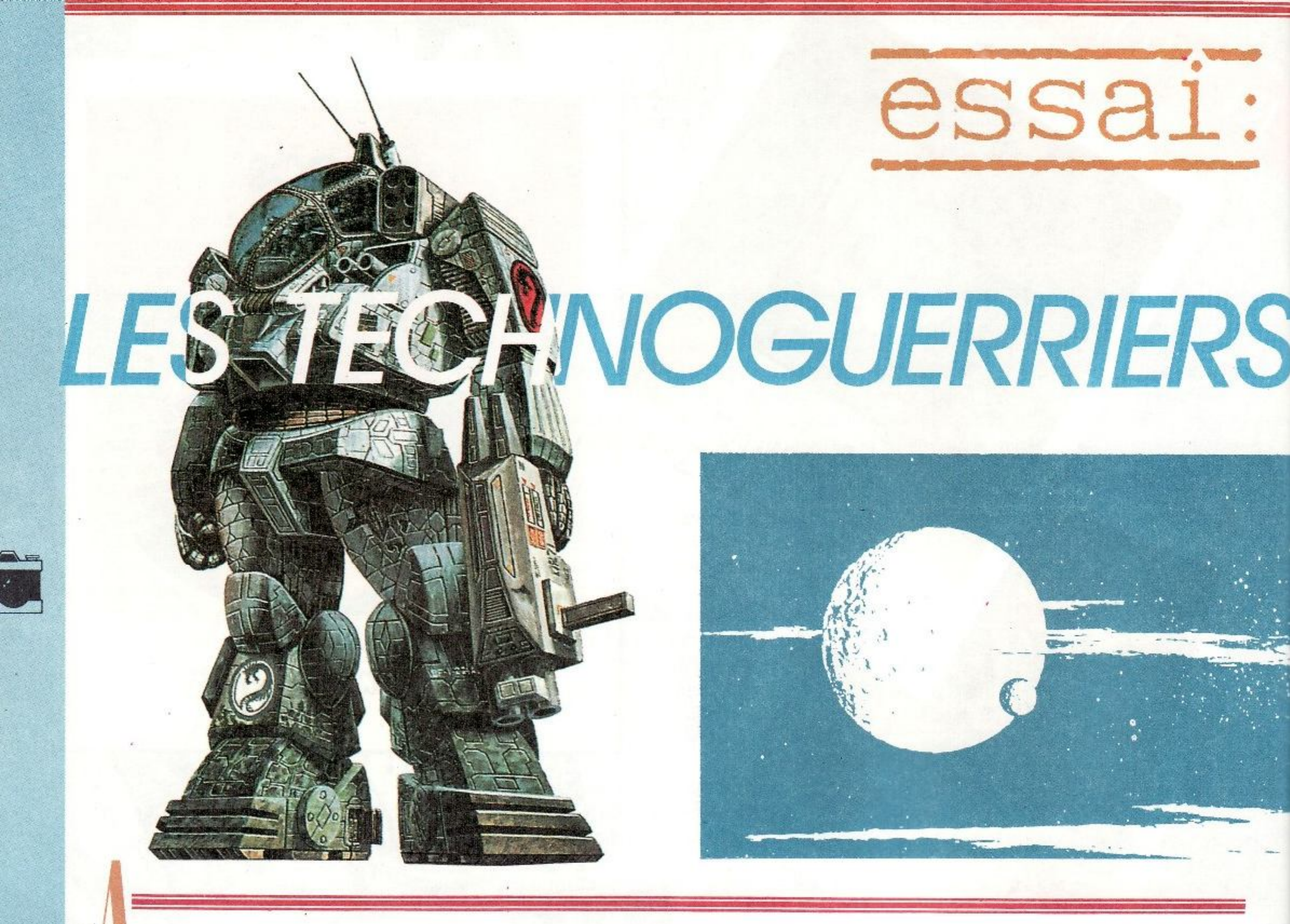
G : Que comptez-vous sortir pour Whog Shrog ?

EB : Nous éditerons en avril l'écran, puis viendra une extension qui explore une zone de l'univers des Whog Shrogs dans l'archipel et qui va s'appeler *Métal Fantaisie.*

D.M.



REXTON
ZARGOS
Arrivée sur Arkö Iriss 3e jour
3428 après l'apparition du Maître des Vents
côtier au IXe siècle
EURO GAMES
Magie et conquête
Fief 2
XIe - XIIe siècle : Quand le Roy se prend pour Dieu
OKINAWA
COLONISATOR
REXTON
32, Rue Brancion 75015 PARIS
Avril 1989 : 8 d'un coup ! avec les salutations de Duccio Vitale et son équipe de créateurs.
Tel. : 45 32 86 86
Telex : 260671 F
Telefax : 45 32 33 37



essai:

LES TECHNOGUERRIERS

Après *Battletech* voici qu'Hexagonal édite la traduction de *Mechwarriors* (FASA) : *les Technoguerriers*.

Ce qu'il faut tout de suite préciser au lecteur abasourdi, c'est que *Les TechnoGuerriers* est un jeu de rôle ! Les fanatiques de "combats blindés" disposent maintenant de tout ce qui est nécessaire pour vivre une version cybernéticochevaleresque de l'histoire du futur.

L'HISTOIRE DU FUTUR

Après qu'une guerre civile ait divisé le bloc de l'est, c'est l'Occident qui unifie la planète. L'Alliance Terrienne est fondée en 2086 et favorise la croissance de toutes les activités en rapport avec l'exploration spatiale.

Le XXIème siècle voit l'homme arriver à maîtriser la fusion. En 2027, un vaisseau doté d'un moteur à fusion part pour Mars. Distances et délais séparant les étoiles se raccourcissent et une première vague de colonisation décolle. L'Homme découvre des mondes habitables autour de Tau Céti, d'Epsilon Eridani et d'Epsilon Indi.

En 2102, un prototype de vaisseau dépassant la vitesse de la lumière est étudié ; les fondements de la physique moderne sont remis en cause : en 2108, un vaisseau "transluminique" atteint Tau Ceti.

Mais si en 2236 on compte 600 colonies essaimées dans une sphère de 80 années-lumières, les milliards de dollars qui ont été engloutis suscitent des tensions au sein de l'Alliance entre pays riches et pays pauvres. Finalement, suite à l'instabilité parlementaire terrienne, toutes les colonies se verront reconnaître l'indépendance en 2242. En 2300, c'est 1500 colonies qui sont contenues dans une sphère de 150 années-lumière ; mais l'Alliance Terrienne disparaît en 2314.

TECHNOGUERRIERS
LE JEU DE RÔLE DE BATTLETECH

C'est alors que McKenna, l'amiral de la flotte, prend le pouvoir et devient souverain d'une Hégémonie Terrienne qui reprend vite le contrôle d'une centaine de mondes. En 2340, le premier WorkMach est mis au point. C'est un véhicule alimenté par un réacteur en fusion qui reproduit les mouvements du corps grâce à une structure musculaire basée sur la technologie des myomères.

L'espace colonisé est à ce moment là partagé entre une dizaine de puissances qui sont toutes basées sur le même système politique : le pouvoir est entre les mains d'une famille qui engendre un autocrate souvent agressif. Les tensions crées par la répétition des problèmes frontaliers vont provoquer une course au surarmement. Après l'âge de l'exode va venir l'âge de la guerre.

En 2412, les dix puissances signent ensemble les Conventions Arès. Elles codifient les conflits (de manière chevaleresque !) pour éviter que les populations civiles en soient les victimes.

Du coup, au XXVème siècle, la guerre devient un phénomène permanent.

La situation restera stable pendant 150 ans. L'Hégémonie Terrienne, forte de sa supériorité technologique, joue les mediateurs. En 2439, c'est sur Terre qu'est conçu le premier BattleMach, technologie qui va s'universaliser... C'est le début d'un nouvel âge d'or pour l'Humanité. Le leader de l'Hégémonie, Ian Cameron, va fédérer les puissances spatiales. Il devient le premier Lord de la Ligue des Etoiles. La division du travail et l'amélioration des communications aidant, les mondes deviennent de plus en plus dépendants les uns des autres. En 2700, grâce aux possibilités qu'offrent les membres bioniques, les BattleMachs deviennent plus mobiles.

En 2766, la perfide maison d'Amaris, aux mains déjà rougies par le meurtre, profite de la faiblesse des troupes en garnison sur Terra et de la confiance que lui accorde le Lord pour donner l'assaut et massacrer tous les membres de la famille des Cameron ; Stefan Amaris se proclame Premier Lord. L'Amiral Kerensky rassemble alors les forces régulières et attaque la Terre. Cette guerre très coûteuse se termine sept ans après par la défaite et la destruction des Amaris.

Suite au conflit, les fondations de la fédération s'écroulent. Incapables de s'entendre sur la nomination d'un nouveau Lord, les familles se séparent en 2781. Dès 2785 commencent les terribles Guerres de Succession qui vont anéantir huit siècles de progrès. Lors de la seconde comme de la première, les lords feront fi des Conventions d'Arès et feront froidement trépasser des centaines de millions de civils. Le commerce s'effondre, les échanges s'arrêtent, les techniques industrielles de pointe tombent dans l'oubli. La guerre ne s'arrêtera qu'en 2866, faute de matériel.

Les conflits vont reprendre, mais de manière plus limitée... Les codes de combat vont renaître... Une nouvelle ère est entamée... C'est celle des TechnoGuerriers.

Voilà, résumé brièvement, la base historique des TechnoGuerriers. Elle est cohérente, travaillée et ce qui est essentiel, elle donne envie de jouer.

LE JEU

Tous les joueurs font partie d'une même unité de "Machs". Il peuvent aussi être techniciens, pilotes, ingénieurs aérospatiaux... En fait, il est préconisé de créer plusieurs personnages par joueur (trois technoguerriers, deux techniciens et un pilote), chacun intervenant dans le processus de jeu à des moments différents.

Il existe quatre caractéristiques (Physique, Dextérité, Capacité d'Apprentissage, Charisme). Chaque joueur dispose de points pour créer son personnage, c'est à dire lui acheter ses caractéristiques mais aussi des compétences (de niveau 1 à 8) parmi les 25 proposées (Conduite, Informatique, etc) et la possibilité de posséder un Mach au-dessus de la moyenne (question de tonnage ! du modèle Sauterelle de 20t à celui de 100t, l'Atlas, il y a de la marge...). Les Machs disponibles sont décrits dans *BattleTech, CityTech* et *AeroTech*, et le technoguerrier exigeant pourra expérimenter les nouveaux modèles fournis dans les règles.



Pour créer une unité opérationelle, les joueurs pourront même se transferer des points les uns aux autres. Il faut comprendre que plutôt que d'être un rassemblement momentané d'individualités au passé complexe et au caractère très différent, le groupe de technoguerriers forme un tout dont chaque joueur (qu'il dispose d'un ou plusieurs personnages) est une composante. Tous doivent être soudés par un esprit de corps et par la loyauté à l'Emblème. N'oublions pas que les ordres de chevalerie étaient d'abord des institutions militaires. L'unité des joueurs se créera en même temps que leurs personnages, des Machs blindés jusqu'aux vaisseaux et au personnel qui va en assurer le bon fonctionnement.

En plus des technoguerriers, il existe des pilotes-chasseurs, des éclaireurs-espions, des techniciens. S'il est difficile de faire jouer toute l'équipe en même temps, des aventures appropriées pourront être vécues par les membres de chaque classe professionnelle.



C'est au cours des missions qui leur seront confiées (raids, sauvetages, assauts planétaires, répression) que tous acquèreront de l'expérience. Elle rejaillira sur les compétences et permettra aux personnages survivants de quitter les rangs des "bleus" pour passer dans les rangs des "soldats", puis des "vétérans" et enfin d'intégrer "l'Elite".

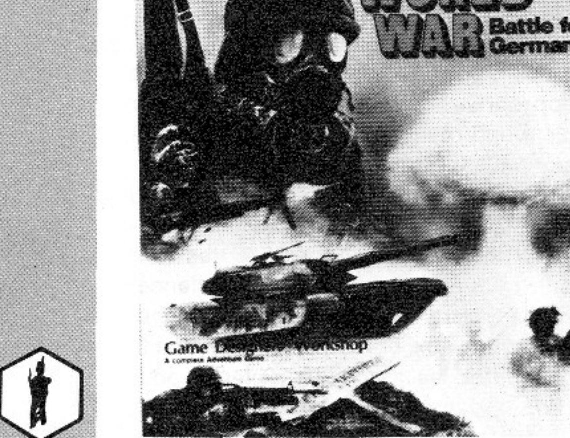
Un grand nombre de cas d'affrontements et de rencontres possibles sont narrés par le menu. Cette solidité des descriptions, qui évitera au Maître de se faire prendre au dépourvu, est, outre la cohérence de la trame historique et celle de la situation spatiopolitique, ce qui fait l'intérêt du jeu.

L'unité de technoguerriers, qu'elle soit régulière ou mercenaire, doit être affiliée à une "Maison". Il existe cinq Maisons dans la Sphère Intérieure. Les Soleils Fédérés sont sous la coupe de la famille Davion, le Combinat de Draconis sous celle des Kuritas, etc. D'amples renseignements sont fournis sur chaque famille, chaque système. La couleur locale est encore accentuée par les descriptions d'organismes comme les cartels commerciaux, la ComStar, l'Institut des Sciences de la Nouvelle Avalon, ou par celles des Rois Brigands de la Périphérie et des Jeux qui se tiennent dans les Arènes de Solaris IV.

Les règles de combats (hors Mach) sont très complètes et les équipements fournis sont décrits dans le détail. Le système des combats de Machs est une version révisée des règles expertes... Tout ça en 156 pages, avec en plus un livret où blasons, équipements et Machs sont imprimés en couleur, histoire de stimuler l'imaginaire des joueurs. Impressionnant de cohérence, *Les Technoguerriers* fournissent tout ce qu'il faut pour transformer *BattleTech* en un univers de jeu de rôles passionant.

Xavier Blanchot

LA 3eme GUERRE MONDIALE selon G.D.W



Pour traiter le thème de la troisième Guerre mondiale, GDW a coupé l'Europe en trois morceaux : le nord (Arctic Front), le centre (Third World War, Battle for Germany) et le sud (Southern Front). Cause de tous les maux, les affrontements au Moyen-Orient font l'objet d'un quatrième jeu (Persian Gulf). Aux médisants qui insinueraient que les éditeurs multiplient les boîtes pour multiplier les bénéfices, je répondrai qu'un projet aussi ambitieux (presque toute l'Europe plus une partie du Golfe Persique à l'échelle 1 Hexagone = 45 kms) justifie un tel découpage et un tel investissement... lorsque le résultat est à la hauteur.

LE MATERIEL

Chaque boîte contient entre 250 et 500 pions, une carte en deux ou trois morceaux - respectivement : la Norvège, la Suède, la Finlande et une petite partie de L'URSS ; l'Europe centrale du Danemark au Nord de l'Italie et de l'est de la France à l'ouest de la Pologne ; l'Europe Méridionale, de Florence jusqu'à Odessa, comprenant le quart ouest de la Turquie ; le Moyen-Orient (l'Iran, l'Irak et une partie des pays limitrophes) - un livret de règles, un complément pour le jeu de campagne, les notes et références de l'auteur, des aides de jeux et deux dés. "Persian Gulf" contient aussi des cartes et un tableau diplomatique.

Bien qu'en papier, les cartes sont très bien faites, les couleurs agréables, les terrains variés. Les pions sont classiques et respectent les couleurs généralement attribuées aux principaux belligérants. Les règles (en anglais) sont assez claires.

LE SYSTEME

La séquence de jeu est à la fois traditionnelle et originale. Après le segment initial classique (phase diplomatique, détermination du temps, supériorité aérienne, etc...) vient le segment du Pacte : après les missions aériennes des deux joueurs (raids, interdictions), le joueur du Pacte a deux "impulses", séparés par un "impulse" de réserve de l'OTAN. Lors de chaque "impulse" il peut déplacer puis faire combattre (mouvement / combat classique) ses unités deux fois ; la première sans limitation, la seconde étant réservée aux unités ne se trouvant pas dans une ZOC. Lors de l'"impulse" de réserve, ne peuvent bouger que les unités de l'OTAN ne se trouvant pas elles aussi dans une ZOC. Ce segment est légèrement different : missions aériennes puis deux "impulses" consécutifs, au cours desquels toutes les unités de l'OTAN peuvent bouger et combattre *une fois*.

Les unités terrestres sont divisées en quatre classes basées sur leur mobilité (Airmobile, Mécanisé, Motorisé, "A pied") dans lesquelles on retrouve toutes les composantes des armées modernes (hélicoptères, blindés, marines, paras, etc). Leur taille va du régiment à la division. Toutes comportent trois nombres : valeur d'attaque, valeur de défense, qualité. Les combats, jamais obligatoires, se règlent de façon classique : le rapport de force entre les unités de l'attaquant et du défenseur - modifié par le terrain, la qualité des troupes et l'appui aérien - et un jet de dé décident du résultat. Les unités en attaque ou en défense (souvent les deux) peuvent perdre des points de qualité, reculer ou être éliminées. Le recul dans une ZOC coûte des points de qualité. Une unité dont la qualité est réduite à zéro est éliminée.

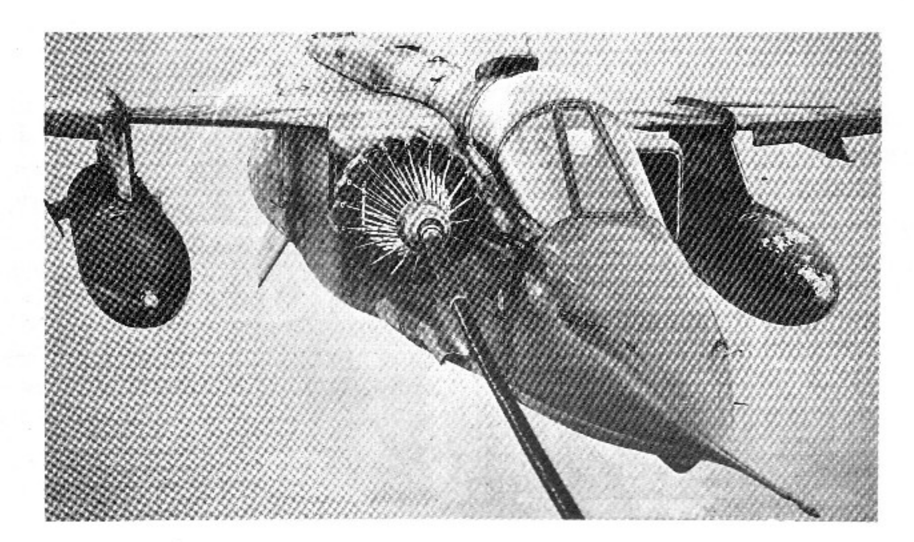
LES JEUX

Battle for Germany, le premier de la série, est aussi le meilleur. La victoire se décidant en fonction de la prise des villes, il est logique que dans cette zone à haute densité se déroulent les affrontements les plus déterminants. On y trouve plus de la moitié des forces totales, les meilleures troupes des deux camps ; les combats y sont acharnés et complexes. L'OTAN a deux atouts principaux à opposer aux puissantes armées blindées soviétiques : la supériorité aérienne, qu'il obtient généralement dès le deuxième tour et les divisions américaines, véritables écueils sur lesquels doivent venir se briser les assauts du Pacte. Face à un joueur de l'OTAN conjuguant subtilement bombardements aériens et résistance dans les villes, le joueur du pacte devrait avoir rapidement de gros problèmes, y compris des problèmes de comptabilité : l'intégrité des armées devant être respectée, il faut constamment empiler les unités correspondantes pour attaquer,

puis les disperser à nouveau pour éviter de trop lourdes pertes lors des bombardements ennemis. Très éprouvant pour les nerfs !

Dans *Southern Front*, ainsi que l'indique le sous-titre *Race for the Turkish Straits*, le Bosphore est le principal objectif. Les unités du Pacte, à la fois moins nombreuses et de moins bonnes qualité qu'en Allemagne, sont opposées aux armées turques et grecques (qui se détestent !), aidées par quelques unités américaines, italiennes et françaises. L'attitude incertaine (selon les scénarios et les situations) de la Yougoslavie et de l'Albanie rend la situation délicate, bien que la faiblesse de ces armées les empêchât de jouer un rôle vraiment décisif. Un scénario envisage aussi la possibilité d'une alliance pacifique entre la Grèce, la Yougoslavie et la Roumanie.

les sept (!) différentes factions iraniennes. La partie commence avant le début de la Troisième Guerre Mondiale, par une période de "pré-guerre" où les joueurs s'affrontent par "petits pays" interposés. Chacun tente, à l'aide de cartes diplomatiques, de rallier nations et factions de la région jusqu'au déclenchement du conflit généralisé, provoqué généralement (comme il se doit) par l'URSS. La situation redevient alors traditionnelle : les armées luttent pour le contrôle des villes et des puits de pétrole autour d'un Irak la plupart du temps resté neutre. C'est aussi dans *Persian Gulf* qu'apparaissent les premières grosses erreurs du jeu : une unité de B-52 y fait une entrée remarquée ; ses capacités de destruction sont considérables et il est pour ainsi dire impossible de la détruire. La qualité médiocre des unités des pays du golfe les rend presque inefficaces



C'est la Norvège qui est le but principal des armées soviétiques dans *Arctic Front*. Les unités de montagne et les "marines" soviétiques y sont à l'honneur, le terrain très escarpé n'étant guère propice aux manoeuvres des lourdes unités blindées dont dispose tout de même le joueur du Pacte. La grande mobilité des unités héliportées les rend plus importantes encore que sur les autres fronts. Si la Finlande ne peut résister, la Suède est en mesure de poser quelques problèmes au joueur du Pacte, qui, s'il n'utilise pas la réserve, préfèrera généralement la contourner (la Suède est neutre).

Persian Gulf présente une situation assez différente des trois autres jeux. Les nations concernées y sont assez nombreuses ; outre le Pacte (dont l'Afghanistan !) et l'OTAN, on y trouve les armées (ou une partie des armées) d'Israël, de Jordanie, d'Irak, du Koweit, d'Arabie Saoudite, du Quatar, de Syrie, des Emirats Arabes Unis, plus

face notamment aux incroyables divisions américaines (heureusement peu nombreuses dans cette partie du monde) ; en effet, le système de combat semble mal adapté lorsque des unités de qualité très différentes s'affrontent : une seule division américaine pourrait résister à la totalité de l'armée iranienne, ce qui semble tout de même exagéré. De même, lors d'un hypothétique conflit irano-iraquien, l'Iran serait rapidement envahi, ce qui ne semble pas très conforme à la réalité !

LA CAMPAGNE

Ces quatres "petits" jeux peuvent évidemment se combiner en un seul gros. Toutes les cartes des trois premiers s'assemblent pour n'en former qu'une seule ; le Golfe Persique reste isolé, bien qu'il soit possible, par air, mer, ou en passant par la Turquie, de faire passer des unités d'un théâtre à l'autre. A quelques détails près, les unités se placent comme dans les jeux séparés, puis les joueurs conduisent les opérations restreintes de la "pré-guerre" de *Persian Gulf* jusqu'à l'ouverture réelle des hostilités. Ils peuvent alors décider presque sans restrictions de transférer des unités terrestres ou aériennes d'un théâtre à l'autre en fonction de leurs options stratégiques.



QUELQUES REMARQUES

Bien que présenté sous forme de quatre jeux différents pouvant se combiner, il est difficile de considérer *Southern Front* et *Arctic Front* comme des jeux à part entière ; les forces de l'OTAN, bien que capables de gagner la partie en terme de points de victoire, y sont très faibles, les unités de qualité peu nombreuses et le joueur qui les dirige ne peut espérer diriger la moindre contre-attaque, même locale. Dominé dans les airs, il manque totalement de moyens d'agir réellement, ce qui est assez frustrant à la longue.

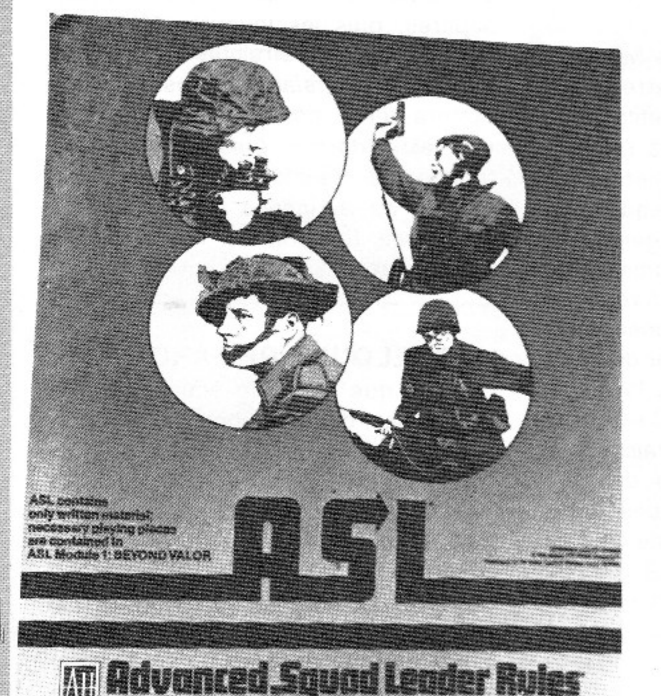
Persian Gulf, par la richesse des situations créées par le jeu diplomatique et le nombre des protagonistes, présente plus d'intérêt, mais il est difficile de se débarrasser de l'impression d'opérer sur les bords d'une guerre dont l'essentiel se déroule ailleurs.

Reste *Battle for Germany*, le seul, à mon avis, qu'on peut se procurer pour lui-même, en attendant de voir si on est tenté par les autres.

D'une manière générale, les unités terrestres et aériennes de l'OTAN (surtout les Américaines) semblent surévaluées par rapport aux unités soviétiques. L'écrasante supérorité des forces du Pacte, généralement admise, ne se retrouve guère ici et stopper les armées communistes est loin d'être une tâche impossible. Malgré cela, *Third World War* possède de nombreux atouts. Le système de jeu permet de belles manoeuvres et exige de réélles qualités stratégiques et tactiques. Les situations sont souvent critiques, la percée régulièrement à la portée de la main du joueur du Pacte face aux lignes de l'OTAN, dont il semble qu'il suffirait d'en retirer une unité pour faire effondrer tout le dispositif.

Un jeu complexe et éprouvant, riche et varié, dont les petits défauts doivent pouvoir être corrigés sans trop de difficultés par des joueurs ingénieux ; où chaque camp utilise ses propres méthodes et s'arrange de ses inconvénients spécifiques.

Jean-Louis Beaufils







La parution du dernier module d'ASL, "The Last Hurrah" est l'occasion de faire le point sur les évolutions successives de cette série à succès partie du "Squad Leader" de base, dont nul ne songeait qu'il rencontrerait un tel succès, pour arriver à un système de jeu complet et très réussi.

ASL, UN NOUVEAU DEBUT

C'est en 1986 que paraissent les règles d'ASL qui sont en fait une refonte des règles successives de *Squad, Cross of Iron, Crescendo of Doom, G.I.* Améliorées et rationalisées ces règles, bénéficiant de l'expérience accumulée de centaines de Squad Leaderistes acharnés et d'une dizaine d'années d'expérience, sont présentées dans un classeur. Ainsi, les ajouts et les corrections sont faciles, puisqu'il suffit de remplacer la page à corriger ou d'ajouter les pages manquantes. Ceci évite d'avoir à acheter les éditions successives des règles et offre une souplesse d'utilisation plus importante.

Le but ultime d'ASL est de pouvoir simuler n'importe quel affrontement à l'échelle tactique durant la seconde guerre mondiale (bien qu'on parle en coulisse d'une extension d'ASL pour couvrir le combat moderne). A cet effet, Avalon Hill doit fournir les pions représentant les chars, les canons, les armes de soutien et les unités (squads, demi-squad, chefs) de toutes les nationalités ayant participées au conflit ainsi qu'un nombre suffisant de cartes pour pouvoir représenter une assez grande variété de terrain. C'est l'objet des différents modules que nous vous présentons ci-dessous...

BEYOND VALOR

Le premier de la série présente tout l'ordre de bataille soviétique et allemand. Ceci se traduit évidemment par un nombre considérable de pions (2396) qui requiert un nombre, non moins considérable, de boîtes de rangement puisqu'Avalon Hill n'en fournit jamais et qu'il ne faut espérer pouvoir retrouver les pions recherchés sans un système de rangement très performant. Quatre cartes (20, 21, 22, 23) représentant essentiellement des paysages urbains sont fournies en sus, mais l'acheteur est cordialement averti qu'il lui faudra avoir en sa possession les cartes 1 à 15 publiées dans les modules squads. Enfin, dix scénarios complètent le tout. Et pour nos amis joueurs...

ASL 1 : Fighting Withdrawal
Thème : Combat Urbain
Equilibre : 50-50
Commentaire : il est toujours agréable de jouer les puissants finlandais, mais les soviétiques peuvent s'en tirer avec les honneurs.

ASL 2 : Mila 18
Thème : Combat Urbain
Equilibre : 50-50
Commentaire : le thème du scénario est assez particulier...

ASL 3 : Czerniakow Bridgehead
Thème : Combat Urbain
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : le premier tour est extrêmement difficile pour les soviétiques.

ASL 4 : Commisar's House
Thème : combat urbain (Stalingrad)
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : ingénieurs, lance-flammes, immeubles fortifiés, mines, SAN soviétique élevée = scénario très sanglant. Gag amusant, il n'y a pas de commissaire dans ce scénario contrairement à ce que le titre laisse suggérer.

ASL 5 : In Sight of the Volga
Thème : Combat Urbain
Equilibre : 50-50
Commentaire : encore un scénario très sanglant, qui se joue au finish.

ASL 6 : Red Packets
Thème : Combat Mobile
Equilibre : avant. aux soviétiques (55- 45)
Commentaire : ce petit scénario est une bonne introduction aux combats de blindés.

ASL 7 : Dash For the Bridge
Thème : reconnaissance
Equilibre : 50-50
Commentaire : la longueur des règles spéciales en font un scénario peu intéressant.

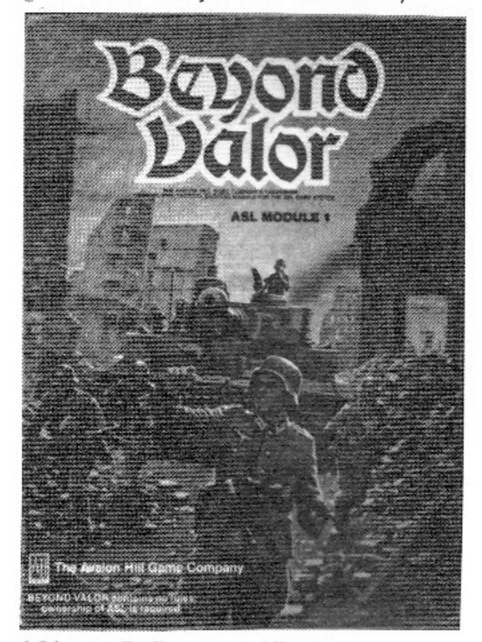
ASL 8 : The Fugitives
Thème : Les derniers jours de la guerre
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : scénario original et amusant

ASL 9 : To the Square
Thème : Combat Urbain (Varsovie)
Equilibre : avantage aux soviétiques (65-35)
Commentaire : le joueur allemand n'a pas assez de troupes pour défendre efficacement.

ASL 10 : The Citadel
Thème : Combat Urbain (Brest-Litovsk)
Equilibre : 50-50
Commentaire : c'est l'un des plus intéressants et divertissants à ce jour.

PARATROOPER

Ce petit module, une carte et 478 pions (des allemands et des paras américains, d'où le titre) a l'avantage d'être presque autonome (il ne vous faut que les cartes 1 à 4 pour pouvoir en profiter). Il a été conçu pour les débutants à ASL. Les scénarios sont petits (et ont tous pour thème les combats des paras américains lors du débarquement) et utilisent un minimum de règles et de matériel. De plus, un livret d'introduction à ASL est fourni en prime. Ce livret explique les règles essentielles avec moult exemples "sur le terrain". On y trouve enfin huit scénarios (cela est devenu le nombre standard de scénarios par boîte au grand dam des joueurs invétérés).



ASL 11 : Defiance on Hill 30
Thème : infanterie allemande contre paras américains dans le bocage
Equilibre : avantage aux allemands (55-45)
Commentaire : les américains ont bien du mal à résister aux allemands avant l'arrivée des renforts

ASL 12 : Confusion Reigns
Thème : voir scénario 11
Equilibre : avantage aux américains (65-35)
Commentaire : les allemands ont toutes les chances de se faire hacher menu...

ASL 13 : Le Manoir
Thème : embuscade allemande
Equilibre : avantage aux américains (60-40)
Commentaire : l'issue de ce scénario dépend de la cadence de tir des mitrailleuses allemandes.

ASL 14 : Silence That Gun
Thème : un petit groupe de paras audacieux doit détruire un canon
Equilibre : avantage aux américains (60-40)
Commentaire : la vie est dure pour les conscrits allemands.

ASL 15 : Trapped !
Thème : un puissant groupe de fantassins allemands essaye de s'échapper en passant sur le corps des paras américains
Equilibre : léger avantage aux allemands (55-45)
Commentaire : ce scénario se joue en deux parties, ce qui fait son originalité...

ASL 16 : No Better Spot to Die
Thème : attaque combinée allemande sur des bâtiments tenus par les américains
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : malgré la vétusté des chars allemands (en fait des Renault de 39), les paras sont mal...

ASL 17 : Lost Oppurtunities
Thème : voir scénario 16
Equilibre : 50 - 50
Commentaire : qualité des paras contre quantité des secondes lignes et conscrits allemands.

ASL 18 : The Road Block
Thème : embuscade américaine
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : les renforts américains arrivent en général trop tard pour sauver la partie.

YANKS

Ce module est consacré, comme son nom l'indique, aux américains dont l'ordre de bataille complet (soit 1048 pions) est fourni. Les cartes 16, 17, 18 et 19 élargissent encore l'éventail de terrains disponibles et le chapître E des règles d'ASL (à placer amoureusement dans son classeur) traite des combats de nuit, du parachutage, du soutien aérien, des petits bateaux etc... Quant aux scénarii nous les avons trouvés insuffisants, peu intéressants et assez déséquilibrés dans l'ensemble.

ASL 19 : Back to the Sea
Thème : des rangers se font agresser par des allemands
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : manquant d'armes de soutien et de personnel, les rangers passent un mauvais quart d'heure.

ASL 20 : Taking the Left Tit
Thème : combat de nuit dans les collines italiennes
Equilibre : ?
Commentaire : les scénarios de nuit manquent d'intérêt...

ASL 21 : Among The Ruins
Thème : combat urbain dans Aix-La-Chapelle
Equilibre : net avantage aux américains (65-35)
Commentaire : à deux contre un, soutenus par trois chars et un lance-flammes les américains n'ont guère de problèmes pour passer...

ASL 22 : Kurhaus Clash
Thème : combat urbain
Equilibre : net avantage aux allemands (65-35)
Commentaire : des SS soutenus par des blindés c'est plus que les squads US n'en peuvent supporter

ASL 23 : Under The Noel Trees
Thème : assaut blindé dans la neige
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : l'issue du scénario depend de l'efficacité du tir des chars US et de leur cadence de tir.

ASL 24 : The Mad Minute
Thème : meute hurlante de SS contre poignée de paras US
Equilibre : net avantage aux allemands (90-10)
Commentaire : les allemands ont tout pour eux, qualité, quantité, chars (9 dont 3 panthères), half-tracks. Seul un miracle peut empêcher les américains de se faire balayer. L'auteur du scénario ne devait pas être en forme le jour ou il l'a pondu.

ASL 25 : Gavin's Gamble
Thème : traversée de rivière face à une forte opposition
Equilibre : avantage aux américains (60-40)
Commentaire : ce scénario est amusant, mais devient facile pour les américains lorsqu'ils ont repéré l'observateur radio allemand.

ASL 26 : Tank In The Street
Thème : attaque combinée en ville avec intervention d'avions
Equilibre : avantage aux américains (60-40)
Commentaire : ce scénario permet de se familiariser avec les règles aériennes et les chars allemands passent un mauvais quart d'heure.



PARTISANS

Cet autre petit module (2 cartes et 260 pions), introduit les alliés mineurs de l'Allemagne (roumains, bulgares et hongrois) et des scénarios reproduisant les actions des résistants de la France à l'URSS en passant par les Balkans. A noter que les pions "axis minors" sont communs à toutes les nationalités, vous n'aurez donc pas le droit à vos pions bulgares ou hongrois personnalisés. Pour profiter de ce module vous n'avez besoin ni de *Yanks* ni de *Paratrooper.*

ASL 27 : The Liberation of Tulle
Thème : résistants français contre occupants allemands faiblemant motivés.
Equilibre : léger avantage aux français (55-45)
Commentaire : enfin des français en action.

ASL 28 : Ambush
Thème : guérilleros grecs contre vaillants bulgares
Equilibre : léger avantage aux grecs (55-45)
Commentaire : du classique, donc un bon scénario d'introduction.

ASL 29 : The Globus Raid
Thème : raid de résistants danois contre une usine d'armement
Equilibre : avantage aux danois (60-40)
Commentaire : scénario original et amusant

ASL 30 : Sylvan Death
Thème : élite allemande contre partisans
Equilibre : avantage aux allemands(60-40)
Commentaire : petit et agréable scénario qui constitue aussi une introduction aux mines et aux canons.

ASL 31 : The Old Town

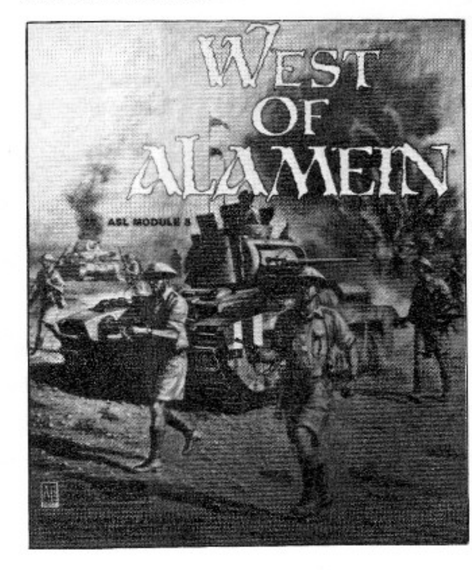
Thème : allemands contre résistants polonais à varsovie
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : les allemands ont deux armes de soutien "amusantes" : un lance-flamme et une mine mobile télécommandée.
ASL 32 : Subterranean Quary
Thème : combats dans une carrière souterraine (original !)
Equilibre : 50-50
Commentaire : de longues règles spéciales rendues nécessaires par la situation particulière, font que le début du scénario est un peu fastidieux.
ASL 33 : The Cossacks are Coming
Thème : cavalerie contre partisans
Equilibre : léger avantage aux allemands (55-45)
Commentaire : on a enfin l'occasion de se servir de pions "chevaux"
ASL 34 : New Kind of Foe
Thème : partisans et réguliers de l'armée rouge contre fantassins et canons allemands
Equilibre : 50-50
Commentaire : du bon, du solide, du classique.



WEST OF ALAMEIN

Ce module tant attendu traite de la guerre en Afrique du Nord. L'ordre de bataille complet des anglais (1264 pions), cinq cartes de désert, une multitude d'"overlays" (petits bouts de carte en carton avec lesquels on recouvre une partie de la carte pour changer le terrain) et le chapitre F des règles (à ranger dans son classeur qui commence à être bien plein) traitant justement de l'aspect particulier des combats dans cet environnement hostile (poussière, soleil aveuglant, sable etc.) voilà ce que vous trouverez dans la boite. Quant aux scénarios...

ASL 35 : Blazin'Chariots
Thème : bataille de chars dans le désert
Equilibre : léger avantage aux allemands (55 - 45)
Commentaire : premier scénario officiel avec uniquement des chars
ASL 36 : Rachi Ridge
Thème : parachutage allemand derrière les lignes anglaises en 43
Equilibre : léger avantage aux allemands (55 - 45)
Commentaire : ce scénario permet de se familiariser avec les règles de parachutage. Un parachutage réussi met les allemands en excellente position pour gagner le scénario
ASL 41 : A Bridgehead Too Wet
Thème : attaque combinée allemande sous la pluie
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : les allemands ont assez de matériel et de personnel pour ne pas avoir à s'inquiéter.
ASL 42 : Point of no Return
Thème : embuscade allemande montée par Rommel lui-même
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : les néo-zélandais ont bien du mal à s'extirper du pétrin où il se sont fourrés. La présence de Rommel (10-3) n'arrange pas leurs affaires.
Nous n'avons malheureusement pas pu tester les autres scénarios assez intensivement pour vous les exposer. Vous voudrez bien nous en excuser.



THE LAST HURRAH

Encore un petit module. Celui-ci concerne les "alliés mineurs" (polonais, belges, yougoslaves, etc) et vous y trouverez sensiblement le même matériel que dans *Partisan* ! (deux cartes et 260 pions). A noter qu'aucun véhicule ni canon n'est fourni pour ces nationalités.

ASL 43 : Into the Fray
Thème : cavalerie et réservistes polonais contre fantassins et blindés allemands.
Equilibre : léger avantage aux allemands (55 - 45)
Commentaire : il est toujours amusant de jouer la cavalerie mais là ses possibilités de charge sont limitées. De plus les polonais n'ont que deux ATR pour se défendre contre les panzers.
ASL 44 : The Gauntlet
Thème : des paras allemands veulent s'emparer du roi de Norvège mais les paysans norvégiens ne sont pas d'accord
Equilibre : léger avantage aux allemands (55-45)
Commentaire : qualité des paras allemands contre quantité des réservistes norvégiens aidés par le temps.
ASL 45 : Revenge at Kastelli
Thème : des grecs vont à la chasse au para allemand
Equilibre : léger avantage aux allemands (55-45)
Commentaire : scénario original, où les grecs doivent beaucoup courir.
ASL 46 : Birds of Prey
Thème : attaque belge contre paras allemands, mais les Stukas veillent
Equilibre : léger avantage aux belges (55 - 45)
Commentaire : si les Stukas n'arrivent pas trop tôt, les belges ne devraient pas avoir trop de problèmes.
ASL 47 : Rude Awakening
Thème : panzers et motocyclistes allemands contre cavalerie yougoslave
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : les yougoslaves n'ayant aucune arme de soutien, les panzers s'amusent.
ASL 48 : Toujours l'Audace (en français dans le texte)
Thème : SS contre chasseurs ardennais
Equilibre : léger avantage aux allemands (55-45)
Commentaire : du classique
ASL 49 : Piercing in the Peel
Thème : les allemands prennent à revers une ligne fortifiée hollandaise
Equilibre : avantage aux allemands (60-40)
Commentaire : pauvres hollandais !
ASL 50 : Age Old Foes
Thème : cavalerie polonaise contre fantassins et blindés soviétiques
Equilibre : léger avantage aux soviétiques (55-45)
Commentaire : de la cavalerie et des chariots, les amateurs de chevaux vont être comblés.

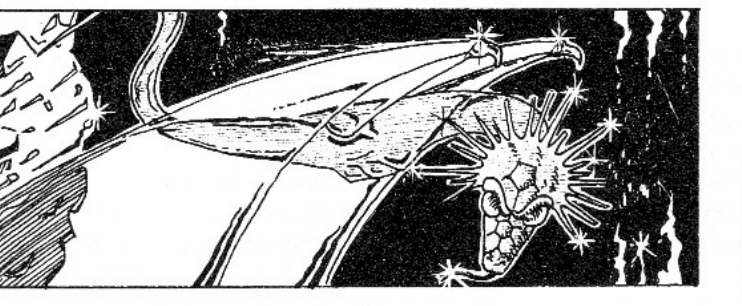
Remarque générale sur les scénarios : Dans une partie d'ASL, tout peut arriver et un scénario peut parfois basculer en un tour (vous perdez soudain votre 10-3 ou votre meilleur char ou encore une demi-douzaine de squads ou bien encore les squads ennemis, soumis à des tirs d'enfer refusent de céder tandis que les vôtres sont démoralisés par des tirs ridicules, etc). Aussi, les tendances données ne sont qu'indicatives...

ET ENSUITE ?

Le prochain module devrait concerner les italiens et ne devrait pas tarder à paraître. Quant aux français, Avalon Hill s'interroge sur l'opportunité de leur consacrer un module. Si cela se fait, il ne restera plus qu'à sortir les japonais (que les squad-leaderistes attendent depuis longtemps) et accessoirement les chinois pour compléter la série. Ainsi vous pourrez simuler n'importe quel affrontement tactique entre les nationalités de votre choix. Enfin, une série de dix scénarios ASL supplémentaires entièrement rédigés en français et concernant les combats sur le front de l'est devrait bientôt être disponible. D'ici là vous avez de quoi faire avec les modules existants. Je vous laisse car je dois faire faire un *24 à plus 1.*

Omar Jeddaoui





LA MAGIE DES FLUIDES



Voici la suite de l'article sur la magie des Fluides que vous avez pu découvrir dans le précédent numéro. Ce mois-ci nous vous proposons les adaptations pour AD&D.

La magie d'AD&D, si elle est la plus ancienne et sans doute la plus jouée, n'en est pas moins la plus simpliste. La force des sorts n'est pas modulable ; l'origine de la capacité à apprendre de nouveaux sorts à chaque niveau est un mystère même pour les plus sages ; les magiciens réussissent automatiquement à lancer leurs sorts quelle qu'en soit la difficulté, etc. Je ne prétends pas présenter ici une refonte complète de ce système, mais j'espère que les quelques idées qui suivent vous aideront à dépoussiérer un peu ce dinosaure.

DE LA PUISSANCE DES SORTS

Les sorts de magicien sont déjà divisés en neuf niveaux de puissance croissante. Le tableau suivant fait correspondre à chaque niveau le nombre de *Points de Fluide* (PF) que doit dépenser un magicien pour l'accomplissement d'un sort.

NIVEAU	POINTS DE FLUIDE
1	1
2	2
3	4
4	7
5	12
6	19
7	26
8	37
9	50

Pour les trois premiers niveaux, le fluide dépensé par le jeteur de sort suffit à produire l'effet voulu. Au delà, il s'agit de la mesure du fluide interne nécessaire pour faire réagir le fluide ambiant *(cf la 1° partie de l'article dans GRAAL 14)*. Un magicien possède une réserve de PF égale à la somme des PF de tous les sorts qu'il peut mémoriser.

Exemple : un magicien de niveau 5 peut retenir simultanément 4 sorts du niveau 1, 2 du 2 et 1 du 3, soit :
4x1 + 2x2 + 1x4 = 4 + 4 + 4 = 12 PF.
NB : Ceci ne signifie pas qu'il peut lancer 12 sorts du 1er niveau ! Il est toujours limité à son maximum de sorts donné par son niveau.

Pour lancer un sort, un magicien doit non seulement disposer de suffisamment de PF, mais son environnement doit aussi être assez riche pour subvenir à ses besoins. Le tableau publié p. 35 de GRAAL 14 permet de générer aléatoirement la densité du fluide à un endroit donné. Il indique également les variations induites sur le temps "de recharge", la variation de l'intensité des sorts...

DES CAUSES ET DES EFFETS

D'après le GdM (p41), les différents types de magie ne sont proposés que pour encourager notre créativité et susciter de nouvelles règles. Passons-les donc en revue. Pour chacun d'eux, il existe six rangs d'efficacité :

0 : nulle. Le sort n'a aucun effet.
1 : très faible.
2 : faible.
3 : moyenne, normale.
4 : accrue.
5 : totale !

Les rangs d'efficacité sont détaillés par type de magie et suivant la quantité de fluide disponible dans le tableau p. 35 du numéro précédent (toutes ces colonnes de chiffres auxquels vous ne compreniez rien la dernière fois !).

ABJURATION (ABJ)

Le fluide investi dans ce type de sort permet de s'opposer à un effet naturel (ex : protection contre les projectiles), ou magique (ex : globe d'invulnérabilité).

1 : Seuls les effets naturels sont contrés. Les créatures enchantées (magiques ou invoquées) sont simplement ralenties par un *Protection contre le Mal.*

2 : Le rang des effets magiques est diminué de trois. Les créatures affectées ont droit à un Jet de Protection (JP) contre la magie qui annule les conséquences du sort s'il est réussi.

4 : L'aire d'effet est multipliée par 5.

5 : L'aire d'effet est multipliée par 20. Les effets magiques sont considérés comme étant plus faibles de deux niveaux (Globe et Dissipations). Tous les *Projectiles Normaux* sont arrêtés.

ALTERATION (ALT)

La base même de la magie : la transformation d'un objet ou élément en un autre. C'est le type qui est le plus sensible aux variations de fluide.

1 : La transformation ne donne qu'un dixième du résultat escompté (aire, durée, effet). Ex : un sort de *Compréhension des Langues* ne traduit qu'un mot sur dix ; une *Bouche Magique* est quasiment inaudible...

2 : 50% d'efficacité.

4 : 150% d'efficacité.

5 : 300% d'efficacité. De plus, l'effet est permanent (tant qu'il n'est pas contré par un autre sort).

CONJURATION (CON)

Le fluide sert à ouvrir une porte sur un autre plan d'où une créature ou une force peut accéder au plan matériel. Il peut également être utilisé pour faire voyager une telle force sur le plan d'origine (ex : *Emprisonnement de l'Ame*).

1 : Sorts restreints au plan courant (ex : *Invocation de Familier, Invocation de Drawmij* mais pas *Poussée* ou *Flèche de Feu*).

2 : La puissance des créatures invoquées est diminuée de moitié (pour *Invocation de Monstres*, diminuer le nombre, I à VII, de un). Même chose pour les forces élémentaires (*Lumière, Rafale de Vent*...).

4 : La puissance / le nombre des créatures invoquées est augmenté de moitié (+1 au nombre pour *Invocation de Monstres*). Idem pour les forces élémentaires. Les JP des victimes éventuelles sont à -3.

5 : La puissance / le nombre des créatures invoquées est doublé (+2 au nombre pour *Invocation de Monstres*). Idem pour les forces élémentaires. Les JP des victimes éventuelles sont à -5. La conjuration de créatures est permanente (limitez quand même les effets d'un Souhait Majeur !).

DIVINATION (DIV)

Il y a peu de sorts dans cette catégorie : détections, localisation, ESP et Mythomancie (Legend Lore). Le fluide filtre les informations sous forme d'aura psychique, physique ou magique et les transmet au magicien.

1 : Fausses informations.

2 : 50% de vérité seulement.

4 : Portée et durée décuplées.

5 : Portée centuplée. Le sort dure tant que le magicien reste éveillé. De nombreux détails sont fournis.

ENCHANTEMENT CHARME (E / C)

Le magicien fixe l'effet modificateur du Fluide sur un objet ou un être.

1 : La cible du sort doit être consentante (il ne peut donc s'agir d'un objet).

2 : La durée est diminuée de moitié. Les sorts "permanents" persistent autant d'heures que leur niveau (ex : 5h pour une *Débilité Mentale*). Les victimes d'un sortilège bénéficient d'un bonus de 2 à leur JP.

4 : La durée est doublée. Malus de -2 aux jets de protection.

5 : Malus de -5 aux JP. Le sort est permanent.

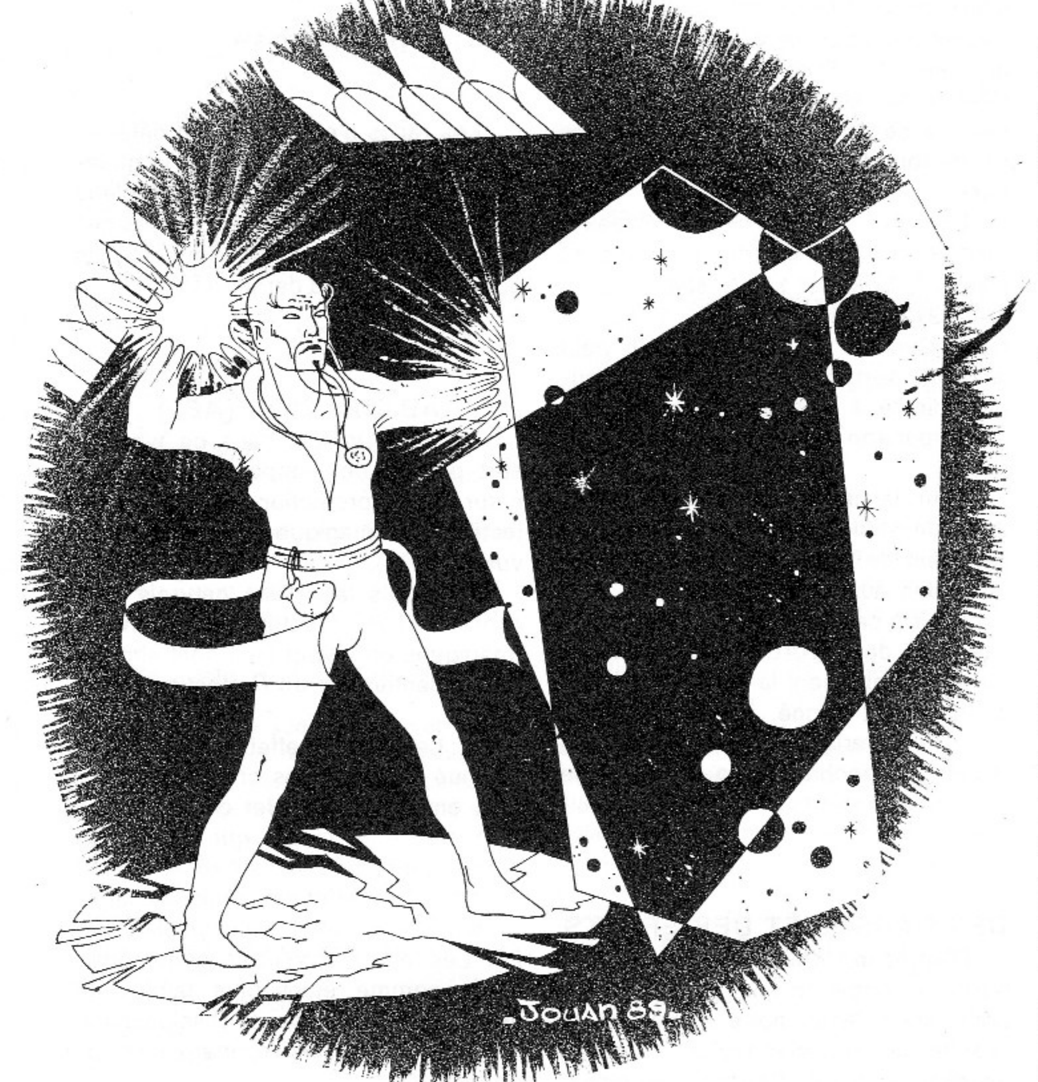
ILLUSION (ILL)

L'effet du Fluide est plus ici de modifier, plutôt que la Nature elle-même, la perception que l'on en a. La puissance nécessaire est donc moins importante et les fluctuations du Fluide ont moins d'effet.

1 : 50% de durée et d'aire d'effet. Les jets de protection sont à +2 pour les victimes.

2,3 et 4 : Efficacité normale.

5 : 200% de durée et d'aire d'effet. Les JP sont à -2.



INVOCATION (INV)

Dans ce type de magie, le plus prisé des aventuriers chevronnés, le Fluide ouvre une porte vers un des Plans Elémentaires d'où s'échappe un peu d'énergie primordiale (sous forme de feu, de glace, d'air, etc) qui entre en conflit avec les autres éléments présents. La plupart de ces sorts produisent des dommages mais quelques uns méritent des explications particulières.

- *Epée de Mordenkainen* : traitez ce sort comme une conjuration.
- *Murs* : au rang 5, la forme donnée à l'élément est décidée par le magicien (ex : un dragon de glace).
- *Sorts de Bigby* : aux rangs 4 et 5, la main peut être déplacée dans toute l'aire d'effet (2' / niveau) pour contrer plusieurs adversaires.
- *Bouclier de feu* : au rang 5, il renvoie

bien six fois les dommages !
- *Excavation* : les chances pour que le trou s'effondre sur lui même sont modifiées ainsi : 1 : +50% ; 2 : +20% ; 4 : -20% ; 5 : -50%. Aux rangs 4 et 5, le magicien peut choisir la forme du trou.
- *Nuage puant* : 1 : JP à +4, nausées pendant 1 round ; 2 : JP à +2, 1 à 3 rounds ; 4 : JP à -2, un tour + 1 à 4 rounds; 5 : JP à -4, le nuage est un poison mortel agissant en un tour (durant lequel la victime est prise de nausées).
- *Nuage léthal* : niveau maximum des créatures affectées et modificateur au JP : 1 : 1+1, 0 ; 2 : 4+1, -2 ; 4 :10, -6 ; 5 : pas de limite, -7.
- *Bouclier* : 1 : pas de bonus aux JP ; 5: +2 aux JP, même de dos.

En règle générale :

1 : 10% d'efficacité (durée / portée / dommages / force / etc).

2 : 50% d'efficacité.

4 : 150% d'efficacité.

5 : 300% d'efficacité.

POSSESSION (POS)

Cette catégorie se résume au sort *Métempsychose.*

1 : La victime doit être consentante. La durée est réduite à un tour par niveau du magicien.

2 : +4 au JP. Durée : 1 heure / niveau.

4 : -4 au JP.

5 : -7 au JP. Lors de la possession, la victime n'est pas consciente de ce qui lui arrive.

DE LA DETECTION DU FLUIDE

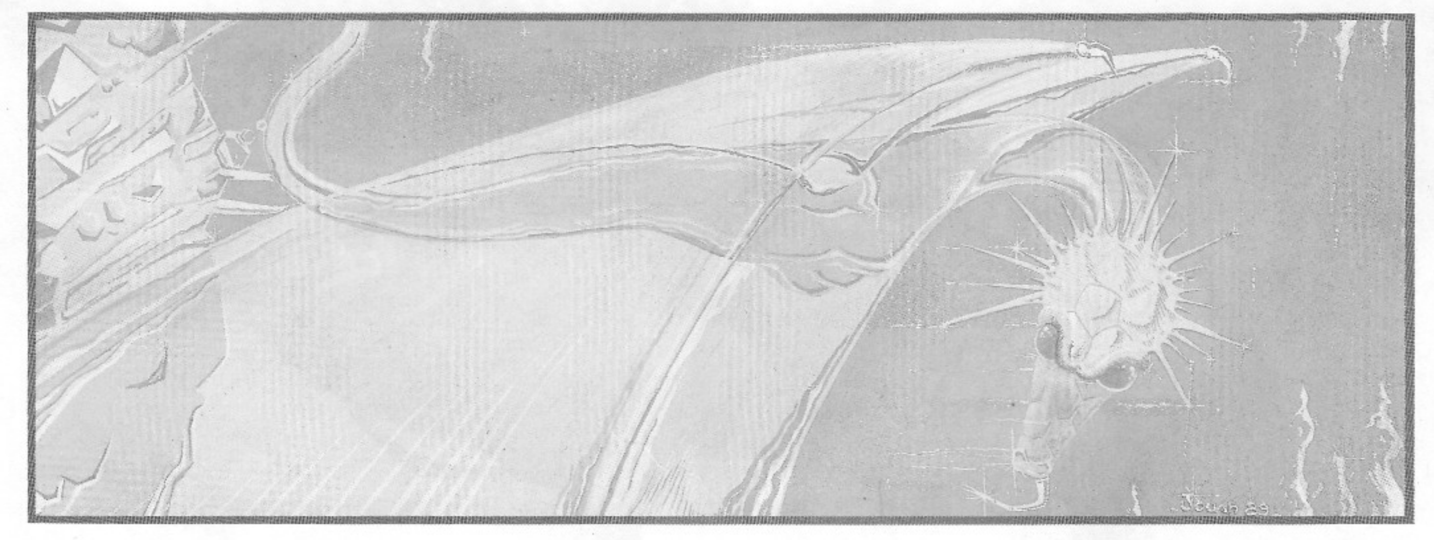
Comme on l'a vu, la capacité d'un magicien à évaluer la quantité de Fluide autour de lui est primordiale. Pour cela, il est entraîné dès le début de son apprentissage à cet exercice. Cela devient presque un réflexe. Pour chaque point d'intelligence, un magicien a 1% de chance de détecter la présence d'une concentration de Fluide dans les environs immédiats et ceci automatiquement. S'il cherche activement, il a 20% au premier niveau. Ce score augmente à chaque niveau du nombre de points d'intelligence que le magicien possède au dessus de 10 (ex : 36% pour un mage 3ème niveau ayant 18 d'intelligence depuis sa création).

Pour voir le Fluide, il faut une certaine concentration, vider son esprit des préoccupations du moment et laisser son regard errer, focalisé sur l'infini. La couleur du Fluide est indescriptible. Les sages l'appellent *Octarine* (la huitième couleur de l'arc-en-ciel) ou *Bleu Outrevert.* Lorsque des objets magiques sont très puissants, une aura octarine est visible pour qui a les yeux du mage. Il est à noter que l'octarine est visible dans le noir.

Si le jet de dé est inférieur à la moitié des chances de détection, le magicien peut déterminer le niveau maximum des sorts qui peuvent être lancés et ceci avec exactitude. Au-dessus (toujours pour un jet réussi), le magicien se trompe d'un niveau (en plus ou en moins). Si le jet de détection est raté, lancez 1d10 et indiquez le résultat au joueur comme étant le niveau maximum des sorts qui peuvent être utilisés (si vous faites 10, relancez le dé). Limitez les détections à une fois par jour et par endroit (par exemple 1km^2), à moins que le magicien n'ait de bonnes raisons de persister en un point précis, sous peine d'entendre "Je cherche du Fluide" un peu trop souvent (comme quand les voleurs cherchent des passages secrets par exemple !).

Pour chaque niveau, le magicien peut estimer le rang d'efficacité d'un type de magie pour un endroit donné (à condition que le jet de détection soit réussi). Les erreurs d'appréciation suivent les règles exposées ci-dessus. Un sort de *Détection de la Magie* permet de voir le Fluide et d'obtenir les informations qui y sont relatives sans erreur, sous réserve que la zone d'où est lancé le sort ait un rang de 3 au minimum pour la Divination.





Les voleurs (et donc les assassins), pour des raisons évidentes, sont aussi entraînés à repérer le Fluide, mais leur connaissance s'arrête au niveau qualitatif (beaucoup, peu,...). Ils commencent à 0% au troisième niveau (cinquième pour les assassins) et augmentent cette compétence comme les magiciens.

Si vous avez des commentaires, suggestions, modifications à proposer pour ce système ou simplement des questions à poser, n'hésitez pas à nous écrire.

Stéphane Bura





NECROMANCIE (NEC)

Il n'y a que deux sorts dans cette voie.
- *Réincarnation* : Il est difficile d'imaginer la façon dont agit le Fluide pour un tel sort (qui n'a à mon avis rien à voir avec les Magiciens) sans entrer dans des considérations philosophiques. Je vous propose donc les effets suivants :

1 : Impossible (à moins que l'on ne souhaite revivre sous la forme d'un ver putride ou d'un rat géant).

2 : Si l'espèce originale est obtenue sur le jet de dé, retirer (une seule fois).

4 : Choix sur la table.

5 : Choix sans autre limitation que l'alignement (dans la limite du raisonnable, un MJ pouvant avoir du mal à faire jouer un Démon type V !).
- *Clone* : pas de modifications à apporter à ce sort. Il ne peut être lancé qu'à partir du rang 3.



LE VAISSEAU MONDE

Embarquez pour une traversée fantastique à bord du plus grand navire qui ait jamais cinglé les océans ! Ses mâts s'élèvent comme des montagnes, sa proue comme une falaise sur les flots déchaînés. Découvrez des secrets que même les habitants ignorent.

Le Vaisseau-Monde est une campagne pour AD&D et Stormbringer (mais aussi Cthulhu et Hawkmoon) qui se présente sous la forme d'aides de jeux, de plans (l'excart joint à cet exemplaire sous film plastique), de scénarios, d'idées d'aventures, de PNJ, de créatures... Un univers de poche où vos personnages pourront vivre des aventures fascinantes sans nécessiter des heures de préparation de la part du maître de jeu. Dans ce numéro vous découvrirez les plans du Navire, l'organisation de la vie à bord et un scénario d'introduction et de découverte. Le mois prochain seront détaillés les cultes rivaux d'Ikaa et de Raï na et une sombre histoire de démons vous fera frissonner. Enfin, en mai, tous les secrets du Vaisseau seront (peut-être) dévoilés.



UN PREDATEUR

Le Plus Grand Navire ne fait jamais relâche. Il peut rester en pleine mer pendant des mois, voire des années, et quand il s'approche d'une côte, c'est pour y lancer un raid dévastateur. Car le navire est avant tout un instrument de guerre. Depuis des siècles il ravage le littoral en toute impunité.

L'attaque d'un pays côtier se déroule ainsi : d'abord, le Navire jette l'ancre aussi près du rivage que les fonds le permettent. Les dragons qui vivent à bord prennent leur vol. Ils brûlent les vaisseaux des indigènes et dévastent leurs forteresses. Réduit à l'impuissance, l'ennemi voit les flancs du navire géant s'entrouvrir pour livrer passage à une flotte d'embarcations légères. Une armée débarque en plusieurs points de la côte. Quelques jours lui suffisent pour mettre le pays en coupe réglée et réduire sa population en esclavage. Après le raid, le Navire s'éloigne hors de portée des représailles.

LE VAISSEAU-MONDE

Le Navire mesure 19 kilomètres de long de la pointe du rostre à l'extrémité du gouvernail. La largeur de la coque varie entre 1.5 et 2 km et le Grand Mât, haut de 6000 m, est visible par temps clair à plus de 300 km. On trouve sur le pont une fôret, un lac, une ville et ses faubourgs.

Les hommes qui peuplent le Navire savent le gouverner mais n'en connaissent pas tous les secrets. Ils vivent à la surface du pont et descendent rarement dans les profondeurs des cales.

LA SURFACE

Les numéros renvoient à la vue d'ensemble (plan E1 de l'Excart).

1) Rostre : éperon d'ivoire capable de pulvériser n'importe quel iceberg.

2) Crâne : un crâne gigantesque forme la proue du Navire. Dans les cavernes des orbites vivent des *Hydres Purpurines* (communément appelées dragons) qui ont fait alliance avec les guerriers du Vaisseau. Les dragons participent aux raids sur la côte mais ne s'attaquent jamais aux habitants du Navire. Ils acceptent de se laisser monter par les prêtres de Raï na (voir 9).

3) Esplanade des dragons où les Prêtres-guerriers harnachent leurs montures avant de partir au combat.

4) Quartiers des Phalanges : les Phalanges constituent l'armée règulière du Navire. Pour servir dans ce corps d'élite, un guerrier doit être né à bord.

5) Territoires des Phalanges : l'armée possède un vaste territoire qui s'étend des Quartiers des Phalanges (4) aux faubourgs (12). Cette partie du pont est couverte par une épaisse couche de terre où poussent bosquets, taillis, landes et prairies. Elle constitue un vaste champ de manoeuvre où les Phalangistes s'entrainent au combat sur la terre ferme.

6) Bois de l'Ombre : une forêt maudite, hantée par le souvenir du démon *Yerulibaz*.

7) Mât de Misaine : il est creux, comme tous les mâts du Navire. Un escalier intérieur permet d'accéder aux vergues (pièces de bois soutenant les voiles) et aux châteaux de hune (édifices suspendus dans la mâture).

8) Châteaux de hune du Mât de Misaine : ils sont habités par des prêtres chargés de maneuvrer les voiles. Ces prêtres connaissent des incantations auxquelles obéissent poulies et cordages. Ils peuvent ainsi modifier l'orientation des voiles et réduire ou augmenter leur surface.

9) Temple de Raï na : les prêtres du Mât de Misaine tiennent leurs pouvoirs d'une divinité terrible : *Raï na Torëkondë*, déesse des tempêtes, des abysses insondables et des carnassiers marins. Le temple de Raina se situe au pied du mât, sur le territoire des Phalanges. Son culte est strictement reservé aux guerriers nés sur le Navire.

10) Minoterie : installation fournissant le Navire en farine. A proximité des bâtiments -moulins, hangars, écuries - s'ouvre une écoutille donnant sur la Cale à Blé.

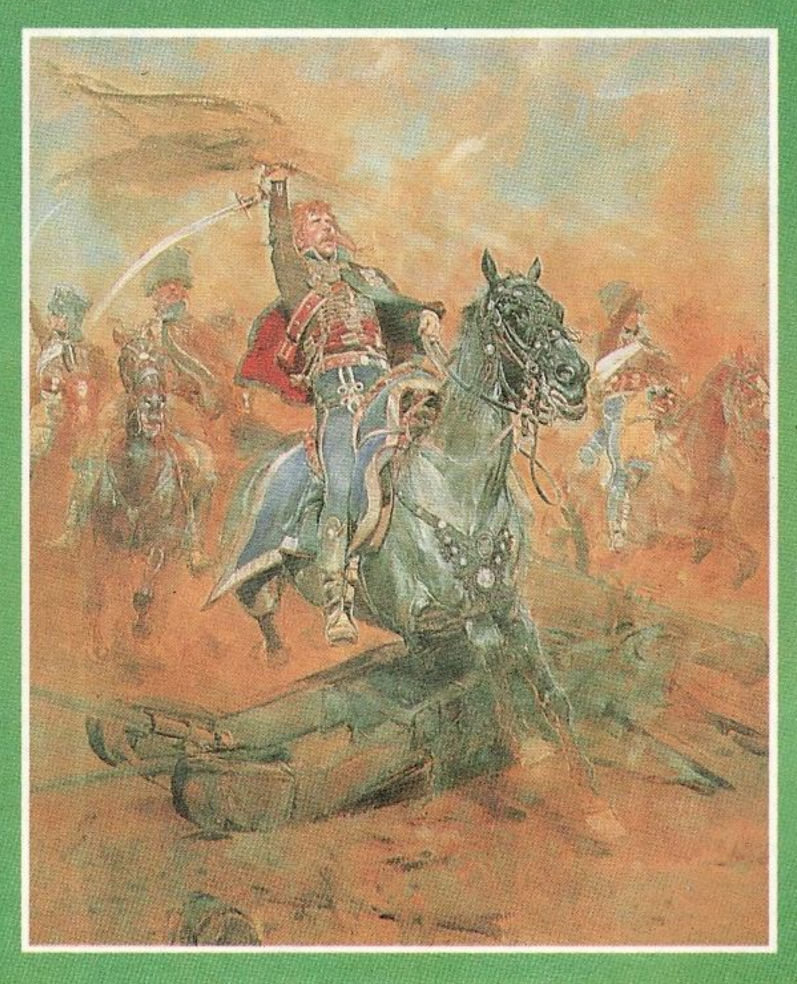


Vive l'Empereur !

Enfin une nouvelle série de wargames français.
Conçus par Didier Rouy, présentés par le Cercle de Stratégie, édités par Socomer Editions.

Ier épisode :

AUERSTAEDT 1806



SORTIE : MARS 1989

Et d'ores et déjà : UNE GRANDE COMPETITION
au salon de la maquette et du modèle réduit, salon des jeux de réflexion les 1 et 2 Avril prochains, des sélectifs régionaux sont dès maintenant organisés pour courant Mars.
Renseignements : Cercle de Stratégie : tel (16) 29. 91. 34. 88.
Tous ces tournois sont homologués C.P.F et sont sponsorisés par :





GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE





SEMAINES DE L'HEXAGONE

Le Cercle de Stratégie

11) Grand escalier descendant vers les faubourgs. A côté des marches, un plan incliné permet le passage des chariots.

12) Faubourgs : ateliers, entrepôts et baraques.

13) Ville entourée de remparts. La cité est peuplée d'artisans, de pêcheurs et de marchands. Elle compte de nombreuses tavernes où les Phalangistes viennent se distraire après le service.

14) Grand Mât : ce mât est sous le contrôle des prêtres d'*Ikaa Shutilë*. Ils manoeuvrent les voiles comme les prêtres de Raï na (voir 8) mais leur religion est radicalement différente : Ikaa est la déesse de la mer féconde et des vents favorables. Elle déteste la guerre alors que Raï na aime voir couler le sang. Le temple d'Ikaa est construit au pied du Grand Mât, en plein centre ville.

15) Citernes d'eau douce compartimentées afin de briser les vagues qui se forment à l'intérieur. En périodes de sécheresse on couvre les citernes d'une bâche pour limiter l'évaporation.

16) Réservoirs d'eau salée : l'eau monte jusqu'au pont par des tuyaux fixés à la coque. Les pompes sont entrainées par des moulins à vent.

17) Camp des mercenaires : village de toiles protégé du vent par de hautes palissades. Les mercenaires ne sont pas nés sur le navire. Leurs origines sont diverses : barbares des plaines côtières, nomades de la mer, nobles chevaliers en exil... Ils obéissent à leurs propres chefs, qui reçoivent directement leurs ordres du Grand Conseil. Une sourde rivalité les oppose aux guerriers des Phalanges.

18) Mât d'Artimont : le Mât d'Artimont est le domaine des pilotes. Comme les prêtres, ils logent dans les châteaux de hune et s'occupent de la manoeuvre des voiles. Mais leur tâche principale consiste à diriger le Navire .

19) Passerelle où les pilotes se relaient à la barre. Les communications avec le Grand-Mât se font par signaux lumineux ou sonneries de trompe. Les prêtres d'Ikaa reçoivent les instructions des pilotes et les transmettent au Mât de Misaine.

20) Clepsydre : horloge à eau indiquant combien de gorgées, lampées, ruisseaux, torrents, fleuves et océans se sont écoulés depuis la construction du Navire. Le compteur est formé d'anneaux sculptés qui pivotent autour du Mât d'Artimont.

21) Château Arrière : siège du Grand Conseil du Navire.

22) Caissons de Nage : Ces caissons, gigantesques comme toutes les structures du Vaisseau, s'avancent sur la mer de part et d'autre de la coque. Leur face antérieure est percée de sabords d'où sortent les rames. Personne ne sait qui manie ces avirons monstrueusement lourds : il n'existe aucune porte, aucun passage entre les Caissons de Nage et les autres parties du Navire. Toutefois, la passerelle (19) est relié aux Caissons par de longs tubes acoustiques. Quand les pilotes veulent modifier la cadence, ils lancent leurs ordres dans l'embout des tuyaux. Ils ne recoivent jamais de réponse mais sont obéis - à condition de prononcer toujours les mêmes formules avec les mêmes infléxions.

23) Galerie : large comme une avenue, elle fait le tour de la coque en surplombant l'eau. Les pêcheurs y accrochent des filets qui pendent jusqu'à la mer.



LA CALE

La cale comporte quatre niveaux : Entrepont Supérieur, Médian, Inférieur et Fond de Cale. Ces niveaux sont divisés en compartiments par des cloisons transversales. Le plan E1 indique les principales, mais il en existe d'autres : pour des raisons de clarté, de nombreux détails n'ont pu être représentés.

L'homme a colonisé quelques régions de la cale (voir 24 et 26). Le reste est un pays inconnu peuplé de créatures étranges. De grandes prairies de mousse envahissent les planchers. Elles nourrissent des herbivores adaptés à la vie des profondeurs, comme l'inquiétant *maflosaure*. La faune des cales compte également des carnivores très dangereux pour l'homme.



L'Entrepont Inferieur est une région particulièrement sinistre : jadis, le peuple du Navire y déposait ses morts. Il préfère aujourd'hui les jetter à la mer car des vampires hantent les anciennes sépultures.

Le Fond de Cale est une région humide où les lacs alternent avec les marécages. La coque, il faut le préciser, est parfaitement étanche : l'eau qui s'accumule au fond suinte des niveaux supérieurs.

24) Cale à Blé : les réserves de grains sont placées sour la garde de soldats Phalangistes et d'une armée de chats.

25) Côte Infernale : amas de rochers appuyé contre la paroi tribord. Lors de la construction du Navire, on dut lester la coque pour compenser un léger défaut d'équilibre. Les démons qui accomplirent cette tâche ont laissé la marque de leurs griffes sur les rochers.

26) Port : un bassin rempli d'eau communique avec l'océan par des portes aménagées dans la coque. Des vaisseaux de taille normale peuvent entrer dans la cale du Navire, pour accoster et décharger leur cargaison. Le Port abrite des barques de pêche, quelques vaisseaux marchands et la flotte de guerre des Phalanges. Quand la tempête fait rage, toutes les embarcations sont tirées sur les quais. Les portes se ferment et des pompes vident l'eau du bassin.

27) Lac Noir : ses eaux absorbent la lumière sans la refléter.

28) Cathédrale de Yerulibaz : une région inexplorée où les légendes placent le séjour du démon Yerulibaz.

LES SECRETS DU NAVIRE

Les origines du Navire se perdent dans les ténèbres de la plus lointaine antiquité. Qui l'a construit ? De quelle créature provient le crâne qui orne la proue ? Qui rame et qui bat la cadence dans les Caissons de Nage ? La réponse à ces questions se trouve dans des régions de la cale où l'homme n'a jamais penétrées.

Prêtres et érudits ont formulé de nombreuses hypothèses ; aucune n'approche la vérité. Quant au peuple, il se soucie peu de savoir qui rame pourvu que le Vaisseau avance. On espère que les PJ se montreront plus curieux.



PILLAGE ET COMMERCE

L'économie du Navire repose sur un principe simple : piller les richesses d'un pays côtier et les revendre très cher sur un autre rivage de l'océan. Après chaque raid, Phalangistes et mercenaires ramènent à bord un butin considérable. Les soldats dépensent leur fortune en ville. Les richesses pillées passent aux mains de marchands qui les revendent aux armateurs de la cité. Ces derniers possèdent des vaisseaux de commerce et trafiquent avec le continent. Naturellement, le butin est écoulé aussi loin que possible du pays d'où il provient.

QUI EXERCE LE POUVOIR

Le Grand Conseil rassemble les personnages les plus influents du Navire (voir portraits plus loin) :
- *Astrabald Noï*, Doyen des pilotes et Maître du Mât d'Artimont.
- *Faulden Goshentoï*, chef suprême des Phalanges.
- *Hagen Goshentoï*, frère du précédent, Grand-Prêtre de Raï na et Maître du Mât de Misaine.
- *Ingel Angeloï*, Grand-Prêtre d'Ikaa et Maître du Grand-Mât.
- *Elial Rosenval*, chel de la Guilde de l'Eau et défenseur des intérêts de la ville.

Les décisions se prennent aux voix. Le Conseil siège sous la protection des mercenaires afin d'enlever aux Phalangistes la tentation de faire un coup d'état. Les Conseillers ne s'accordent pas toujours, même sur des questions essentielles : le pontife Ingel Angeloï voudrait interdire les expéditions de pillage. Il souhaite une réduction des effectifs des Phalanges et la mise en culture de leurs territoires. Le vieux général Faulden Goshentoï s'oppose farouchement à ce projet. Il est soutenu par Hagen Goshentoï, mais Elial Rosenval vote contre lui. Le Doyen des pilotes hésite entre les deux partis.

Malgré de fortes tensions, la guerre civile n'éclate pas car chaque membre du Conseil a besoin des autres : les Phalanges contrôlent le Pont et la Cale à Blé, les prêtres et les pilotes manoeuvrent le Navire et les artisans de la Ville travaillent pour la prospérité générale.

MONNAIE

L'or n'est jamais utilisé pour les transactions qui se déroulent à bord du Navire. En effet, la valeur du métal précieux baisse lorsque le butin afflue sur le marché local. Une monnaie doit être stable et comme l'or ne remplit pas cette condition, le peuple du Navire utilise de petits coquillages qui vivent accrochés sous les stabilisateurs. Des plongeurs vont les détacher au péril de leur vie : la zone de pêche se trouve devant les ouvertures de la coque où l'eau est agitée de dangereux remous.

Les plongeurs sont des hommes lourdement endettés qui travaillent sous la contrainte. Leurs créanciers se tiennent sur les stabilisateurs. Ils obligent les malheureux à plonger jusqu'au remboursement intégral de leur dette.



LA VILLE - GUIDE A L'USAGE DES ETRANGERS

Les faubourgs

Ne vous attardez pas dans les faubourgs, le paysage y est sinistre : entrepôts, ateliers, fourneaux de briques, baraques de planches fixées au pont par quelques clous... Une forte tempête suffit à renverser les bâtiments les plus fragiles. De larges avenues conduisent aux portes de la Ville. On y croise des convois de mulets, des chariots et des soldats venus dépenser leur argent dans les tavernes.

Un rempart de bois entoure la Cité. Une ancienne loi interdit aux Phalangistes d'y pénétrer en armes. Les mercenaires qui gardent les portes se chargent de la faire respecter. Ils reconnaissent les guerriers des Phalanges aux balafres rituelles qui leur entaillent le front. Comme vous n'appartenez pas à ce corps d'élite, vous entrerez dans la Ville sans la moindre formalité.



Dans les remparts

Le Grand-Mât écrase la ville de sa masse. Des nuées d'oiseaux* au plumage bariolé s'envolent jusqu'aux vergues et planent autour des voiles. Un coup d'oeil vers les hauteurs suffit à donner le vertige et lorsqu'on baisse le regard, la Ville semble minuscule. Elle mesure pourtant 1 km 200 de large et compte une population de 30.000 habitants.

On distingue la Ville Basse, où habitent les pauvres et la Ville Haute réservée aux riches. Tous les immeubles de la Ville Basse se ressemblent : solides constructions en bois de fer, hautes de trois étages, aux façades vernies ou peintes de couleurs vives. Sur le toit de ces immeubles, les riches ont bâti leurs demeures : palais de bois précieux, pavillons de porcelaine, fausses grottes en pierre volcanique et constructions plus extravagantes encore. Ces édifices n'occupent pas toute la place disponible. Ils sont séparés par des esplanades et des jardins suspendus. Un réseau de passerelles permet de franchir les rues et d'aller de terrasses en terrasses.

Les remparts entourent donc deux villes superposées : la Ville Basse comprend les rues et les immeubles, la Ville Haute les passerelles et les édifices construits sur les terrasses. Pour passer d'une ville à l'autre, les seuls passages publics sont les escaliers situés près des portes et du Grand-Mât. Des mercenaires en faction sur les marches refoulent les visiteurs qu'ils jugent trop mal vêtus.

Pour s'introduire dans la Ville Haute, les voleurs découpent les planchers à la scie, ou escaladent les façades en accrochant des grappins aux passerelles. Il existe bien des escaliers à l'intérieur des immeubles mais ils sont fermés ou gardés par les valets des riches.

Argent

Les commerçants n'acceptent ni l'or, ni l'argent. On règle ses achats avec de petits coquillages. Les blancs valent un SOLDAR, les coquillages de couleur, dix, cent ou mille Soldars suivant leur rareté.

Par chance, le pouvoir d'achat du Soldar équivaut à peu près à celui du franc actuel : Le MJ n'aura pas besoin d'un long calcul pour déterminer le prix d'un objet !

* : Ils appartiennent à l'espèce Kuli-Kuli, aussi répandue sur le Navire que le pigeon à Paris. Le Kuli-Kuli est capable d'imiter la voix humaine. On peut le dresser à porter des messages.

Tolerance

Les femmes nées sur le Navire ont peu d'enfants. La population diminuerait rapidement si des esclaves et des mercenaires n'étaient régulièrement embarqués. En quelques générations, ils se mêlent au peuple du Vaisseau.

Tous les types humains et humanoides sont représentés à bord. Le racisme y est inconnu.

Police (absence de)

Des mercenaires gardent les portes et les remparts de la Ville mais ne sont pas chargés d'y faire régner l'ordre. En l'absence d'une police organisée, les citadins assurent eux-mêmes leur protection : si vous volez une bourse sur le Marché aux Poissons, vous risquez d'être lynché par la foule, si vous bousculez un noble, d'être bastonné par ses domestiques...



Mefiez-vous

- Des bagarres entre Phalangistes, marins et mercenaires.
- Des voleurs et des assassins : une cinquantaine de guildes se disputent le contrôle de la Ville Basse.
- De la fragilité de l'argent : si vous tombez sur votre bourse, les coquillages qu'elle contient se brisent et perdent toute valeur.

Choses à voir et à faire dans la Ville Haute :

- "Le Rêve d'Imberillië" : luxueux établissement où des sirènes captives chantent pour les clients. Un spectacle inoubliable, mais attention au prix des consommations !
- Les jardins minéraux : les jardiniers de la ville Haute font pousser du corail dans des bassins d'eau tiède. Sur les berges, ils dressent des arbres pétrifiés ou disposent des blocs de rocher sur un lit de sable doré...
- La course hebdomadaire de chaises-à-porteurs : moyen de transport souvent utilisé dans la Ville Haute, la chaise-à-porteur est également un sport de compétition. De jeunes nobles audacieux n'hésitent pas à se lancer sur les plus étroites corniches et à sauter par-dessus les ruelles.

Ville Basse

- Marchés aux Poissons : trois marchés situés près des escaliers qui descendent vers le Port.
- Procession d'Ikaa Shutilë : les fidèles portent à travers la Ville un aquarium de cristal où s'ébattent les dauphins sacrés.
- Palais de la Danse : jour et nuit, il ne désemplit pas. Le peuple du Navire a la passion de la danse.
- Tavernes et lieux de plaisir : pour tous les goûts, à tous les prix.



Si vous êtes fauchés

LOGEMENT : Vous pouvez dormir sur les bancs du temple d'Ikaa. Les prêtres ne vous chasseront pas.

TRAVAIL : - Les tavernes embauchent régulièrement des videurs (on ne fait pas de vieux os dans ce métier).

- Mains liées dans le dos et genoux pliés, sans autres armes que vos dents, vous sentez-vous capable d'affronter une dizaine de rats ? Alors adressez-vous à la taverne du Gouffre le patron paie cinquante Soldars le combat plus cinq Soldars par rat décapité.

la ville basse

1) Tours des mercenaires : logement des soldats qui gardent les portes de la cité.

2) Escaliers d'accès à la Ville Haute

3) A la Gueule de Bois, taverne sordide.

4) Le Retour du Pêcheur, taverne et auberge à bon marché.

5) Marché aux poissons

6)Escalier descendant vers le Port.

7) la Dent du Rorqual : achat, vente et réparations d'armes.

8) Echoppe de Gazreth Belfigoï, pâtissier : les jours de fête, Belfigoï distribue gratuitement des galettes aux pauvres.

9) Taverne de Djel Pelidoï. Djel est le seul tavernier de la Ville Basse à refuser la protection des guildes de voleurs. Il décore son établissement avec les têtes des exécuteurs envoyés pour l'abattre.

10) La Langouste Amoureuse, taverne : "la Langouste" est le quartier général d'*Asralam*, un chef de bande redouté. Asralam est également propriétaire du "Rêve d'Imberilië", dans la Ville Haute.

11) Maison des Soupirs : grand immeuble divisé en cellules où travaillent des prostituées. Au rez-de-chaussée, des échopes ouvertes sur la rue vendent des algues frites et de la soupe de poisson.

12) Le Gouffre, taverne où l'on vend de l'alcool de bois et du lotus noir coupé à la datura. Les voleurs qui contrôlent "le Gouffre" ont tué le garde du corps d'Asralam (voir 10). Ils s'attendent à des représailles et se montrent très méfiants envers les nouveaux clients.

13) Comptoir de l'usurier Sardok

14) Guilde de l'Eau

15) Guilde des Libres-pêcheurs : les pêcheurs disposent d'un escalier qui part du sous-sol de l'immeuble et descend jusqu'au Port.

16) Immeuble brûlé : des mendiants viennent dormir dans les ruines.

17) Bibliothèque des Cartes Marines.

18) Librairie de l'Impasse : tenue par un vieillard aveugle qui vend les livres au poids du parchemin.

19) Comptoir Morshentoï : la compagnie Morshentoï occupe quelques pièces au rez-de-chaussée de l'immeuble. C'est une entreprise discrète, mais prospère. Elle vend des fruits et du gibier aux restaurants de la Ville Haute.

20) Guilde des Charpentiers

21) Palais de la Danse : l'orchestre joue dans une grande salle entourée de balcons. Le peuple de la Ville Basse danse au rez-de-chaussée et sur les balcons des trois premiers étages. L'accès au quatrième est réservé aux riches.

22) Quartier Général des services secrets des Phalanges.

23) Temple d'Ikaa : ouvert à tous, le temple est un lieu d'asile. Attention ! Le Temple d'Ikaa entoure la base du Grand Mât. Ne le confondez pas avec l'édifice gigantesque qui se trouve juste au-dessus. Cette construction en forme de bulbe (voir E3) appartient elle aussi aux prêtres d'Ikaa, mais elle est fermée au public sauf en des occasions solennelles : grandes cérémonies religieuses, élection du représentant de la Ville au conseil. Toute la population de la cité peut y tenir à l'aise. Le bulbe servirait de refuge si la Ville était envahie.

24) Grand Mât.

la ville haute

Les passerelles qui relient les différentes habitations de la Ville Haute n'ont pas été représentées sur le plan (E2) pour cause de lisibilité. Nous conseillons aux Maîtres de Jeu d'élaborer le schéma des passerelles au fur et à mesure, suivant leurs besoins.

1) Tours des mercenaires : logement des officiers.

2) Chemin de ronde.

3) Siège du collège des Protecteurs de la Beauté : édifice imposant, en bois noir rehaussé de dorures et d'incrustations de nacre. Le collège rassemble quelques esthètes décadents. Ils font venir dans leur palais de jeunes et belles esclaves qui ne reparaissent jamais.

4) Aux Armes de Luwaïn : la meilleure armurerie de la Ville. Elle compte parmi ses clients l'illustre général Faulden Goshentoï.

5) Palais du Lion Bafoué : gymnase, salle d'armes et estrade de duel où les nobles viennent régler leurs querelles

6) Théâtre de l'escalier, spécialisé dans les pièces à grand spectacle.

7) Le rêve d'Imberillië : Etablissement célèbre pour la qualité de ses vins et de ses spectacles. Le décor de la salle évoque une caverne sous-marine. La scène est occupée par un bassin de faux granit où chantent des sirènes captives. Ces créatures sont tombées dans les filets des pêcheurs de la Ville. Asralam, le propriétaire du Rêve d'Imberilië, les achète 100.000 Soldars pièce. La Guilde des Pêcheurs s'est engagée à n'en vendre qu'à lui. Entre deux spectacles, Asralam parque ses sirènes dans des cuves en métal et les nourrit de déchets de poissons : les dauphins du temple d'Ikaa sont mieux traités !

8) Epicerie fine : vins, épices, fruits et autres denrées importées sur le Navire à grand frais.

9) Demeure d'Alson, magicien, astrologue et spécialiste du décryptage des textes anciens.

10) Comptoir d'Iflur Olgiroï, négociant en parfums.

11) Plan d'eau suspendu : on peut s'y baigner ou s'y promener en barque.

12) Hostellerie du Dragon des Mers : auberge construite sur une île du lac.

13) Palais fortifié du noble Sardok, banquier de la Ville Haute.

14) Palais du Maître de la Guilde de l'Eau.

15) Gymnase

16) Aux Délices de Ka-Silba, restaurant.

17) Conseil des Armateurs

18) Ateliers de sculpture sur bois : l'entreprise est dirigée par *Eusiprin Tulkeroï*, un grand artiste. Elle est malheureusement au bord de la faillite.

19) Palais des Oiseaux : un vieil original a légué sa demeure et sa fortune aux oiseaux kuli-kuli. Ils nichent dans toutes les pièces, entrant et sortant par les fenêtres ouvertes. Trois domestiques sont chargés de les nourrir.

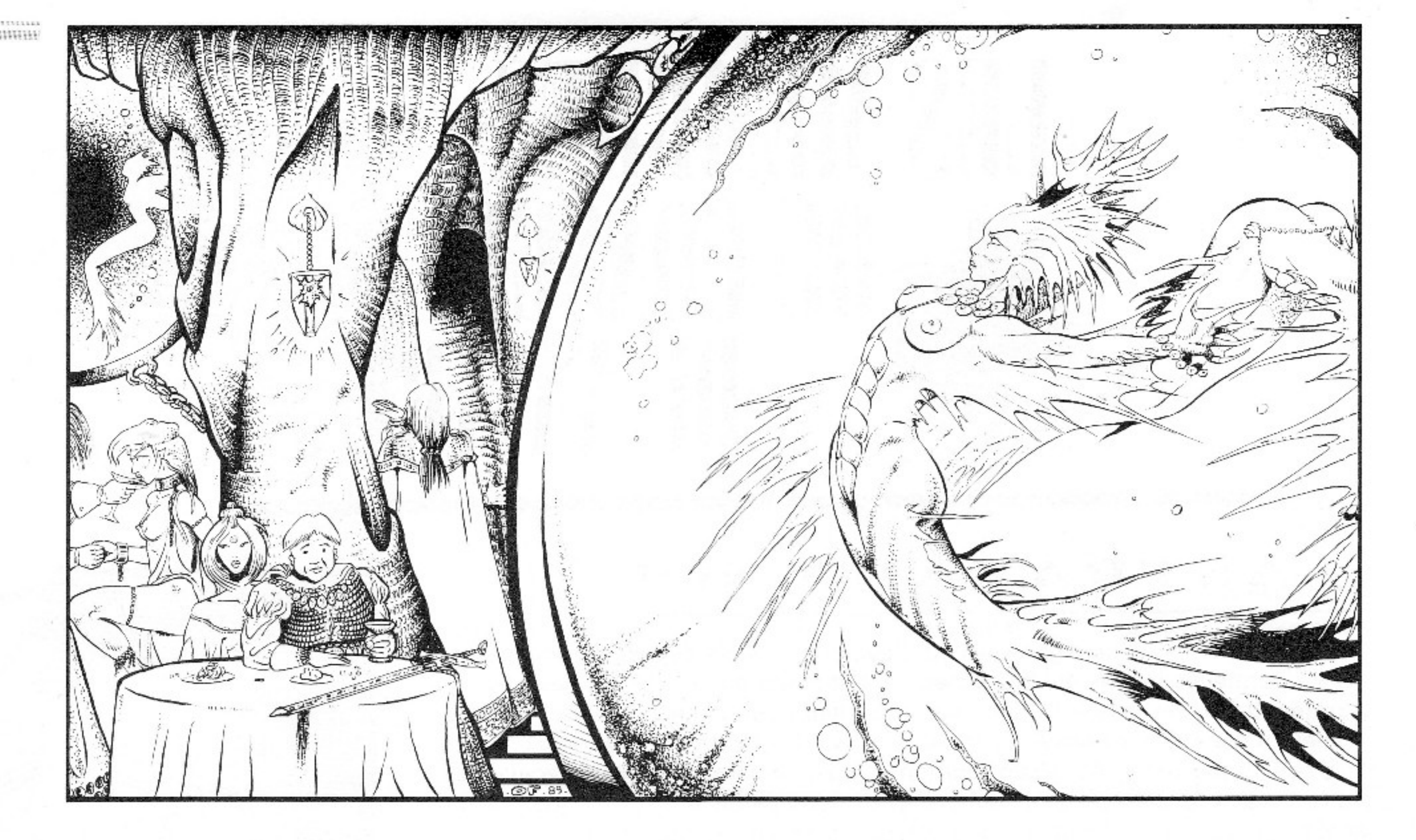
20) Palais du Maître de la Guilde des Charpentiers.

21) Palais de la Danse, balcon supérieur : riches et pauvres dansent au son de la même musique, mais sans se côtoyer (voir Ville basse 19).

22) Palais du chef des Phalanges lorsqu'il réside en ville.

23) Palais des Rêves Brisés : un étrange musée consacré aux désastres grandioses : batailles perdues, naufrages, etc.

24) Terrasses du temple : des passerelles relient la Ville Haute au toit du temple d'Ikaa. Par des ouvertures à clairevoie, les nobles peuvent assister aux offices qui se déroulent en bas.



les guildes

Il existe en ville de nombreuses associations professionnelles. Nous parlerons des trois plus importantes : la Guilde de l'Eau, celle des Charpentiers et celle des Libre-Pêcheurs. Chacune de ces organisations détient un monopole (distribution de l'eau, construction des immeubles et des vaisseaux, pêche) et dispose d'hommes armés pour le faire respecter. Cette milice est également chargée de protéger les membres de la société et leurs biens, ainsi que de maintenir l'ordre dans l'enceinte des bâtiments de la guilde.

Dans une ville sans police, les guildes offrent à leurs membres une sécurité appréciable : nourris, logés, pris en charge depuis leur naissance, ils savent qu'à leur mort leurs obsèques seront payés et que leur veuve ne manquera de rien. En revanche, ils doivent observer des règles strictes : chez les pêcheurs, le refus d'exécuter une manoeuvre dangereuse est puni de mort. Charpentiers et guildiers de l'eau jurent de ne pas révéler les secrets de leur société. Les traitres sont poursuivis sans relâche et exécutés.

Guilde de l'Eau

Admission : les fils de guildiers sont membres de droit. On peut également entrer dans la société en épousant une fille de guildier.

Maitre de la guilde : il est élu à vie par une assemblée composée de tous les membres de la guilde.

Possessions de la guilde : - dans la Ville : maison de la guilde (E2,14), égouts, canalisations, fontaines publiques et plan d'eau de la cité haute
- sur le Pont : réservoirs et citernes (E2, 15 et 16).

Fonctions : - alimentation de la Ville en eau potable et en eau salée.
- lutte contre l'incendie.

Guilde des Charpentiers

Admission : par filiation ou mariage, avec l'accord du conseil des anciens. La guilde des charpentiers est une organisation trés fermée, repliée sur son passé et sur ses traditions.

Maitre de la guilde : le titre se transmet de père en fils.

Possessions : - dans la Ville : maison de la guilde (E2, 20)
- sur le Port : bâtiments de l'arsenal (E4, 13).

Fonctions : - constructions des maisons de la Ville
- vente du bois
- constructions navales.

Guilde des Libres Pêcheurs

Admission : par filiation, mariage ou parrainage. Pour devenir pêcheur, il suffit qu'un guildier se porte garant de vous et qu'aucun ne s'oppose à votre admission.

Maitres de la guilde : Les pêcheurs obéissent à dix Archontes qui exercent le pouvoir à tour de rôle. Les Archontes sont tirés au sort chaque année parmi un collège de cent membres élus par tous les guildiers. En combinant élections et tirage au sort, les pêcheurs veulent faire obstacle à l'arrivisme et à la corruption.

Possessions : - dans la Ville : maison de la guilde (E2,15)
- sur le Port : ateliers, entrepôts et salerie de poisson.

Fonction : pêche et salage du poisson.

Il est beaucoup plus facile d'être admis chez les libres-pêcheurs que chez les guildiers de l'eau ou les charpentiers. Les pêcheurs, en effet, exercent un métier dangereux. Ils doivent embaucher pour combler leurs pertes. Leurs barques sortent du Navire par les ouvertures de la coque. Quand la mer est grosse, seul un pilote expert peut franchir celles-ci. Une fausse manoeuvre envoit l'embarcation se briser contre les stabilisateurs.

La flotte de pêche se déploie autour du Navire. Même par temps cal- me, de hautes vagues s'agitent dans son sillage et les équipages doivent se tenir sur leurs gardes. Si une tempête se lève, ils regagnent le vaisseau géant aussi vite que possible : les retardataires trouvent les portes fermées. Le Navire ne fait jamais demitour pour rechercher les barques dispersées par la tempête.

LES MEMBRES DU CONSEIL DU NAVIRE.

ASTRABALD NOI



Astrabald Noï est un digne vieillard. Doyen des pilotes depuis de longues années, il forme les jeunes qui lui succèderont et hériteront de ses lourdes responsabilités. Il n'hésite pas à se lever en pleine nuit pour inspecter la passerelle et malheur à ceux qu'il y trouve endormis !

Dans sa jeunesse, Astrabald était un navigateur remarquable. Il décelait les hauts-fonds à la couleur de la mer et prédisait une tempête plusieurs jours à l'avance. Ses élèves prétendent que ses facultés déclinent, mais peut-on les croire? Ils sont si pressés d'être débarrassés de lui !

Le doyen des pilotes habite un appartement aménagé dans le château de hûne du Mât d'Artimont. Il ne se rend jamais en ville, ce lieu de débauche et de perdition.

AD&D : Guerrier 5° ; Ali : LN ; F : 6, I : 14, S : 15, D : 7, Co : 5, Ch : 12 ; CA : 10 ; PV : 26.
Stormbringer : F : 6, Co : 8, T : 13, I : 14, P : 15, D : 7, Ch : 12 ; PV : 9 ; pas d'armure ou cuir (1d6-1) ; épée courte (41, 1d6+1, 45) ; dague (56, 1d4+2, 58)
Comp : histoire du Navire, 20% ; persuader, 35% ; éloquence, 48% ; navigation, 94%.

FAULDEN GOSHENTOI



Très jeune, Faulden Goshentoï ressent ce que les guerriers du Navire nomment "l'appel de la terre" : le désir de quitter le Navire pour découvrir les merveilles de la terre ferme. Il s'engage dans les Phalanges afin de participer à des raids sur la côte. A seize ans, il passe avec succès l'épreuve d'initiation. Il est alors jugé digne de prendre part aux combats et peut enfin réaliser son rêve : débarquer sur un rivage, les armes à la main. Faulden se montre un guerrier courageux. Il monte rapidement en grade, d'abord par son mérite, puis par l'intrigue. Il est aujourd'hui chef suprême des Phalanges.

Faulden Goshentoï a le nez aquilin, le front haut et le menton volontaire. Son corps est endurci par la vie des camps mais ses mains longues et fines trahissent ses origines aristocratiques. Devant ses soldats il se compose un masque imperturbable. Il parle peu et écoute longuement ses officiers avant de lancer quelques ordres brefs. En société, un personnage tout à fait différent voit le jour : brillant causeur, amateur de musique et de théâtre. Cet autre masque dissimule le véritable Faulden Goshentoï : un homme impitoyable, prêt à commettre n'importe quel crime pour assouvir sa soif de pouvoir.

La résidence officielle du chef des Phalanges est située à la proue du Navire. Il possède également un palais dans la Ville Haute. Faulden s'y rend sans escorte, comme un simple particulier. Mais l'immeuble sous son palais héberge une nuée d'espions à la solde des Phalanges. Ils protègent le général et surveillent ses adversaires politiques : les chefs de guilde et le Grand Prêtre d'Ikaa.

AD&D : guerrier 12° ; Ali : LM ; F : 17, I : 18, S : 12, D : 17, Co : 15, Ch : 14 ; CA : 0 ; PV : 100.
Stormbringer : F : 17, Co : 15, T : 14, I : 18, P : 13, D : 17, Ch : 14 ; PV : 17 ; Armure de conque (1d10-1) ; épée à deux mains (94, 2d8+1d6, 94) ; épée longue (93, 1d8+1+1d6, 94); hache de bataille (81, 1d8+2+1d6, 83) ; arc long (81, 1d8+1+1d4) ; dague (85, 1d4+2+1d6, 83
Comp : grimper, 40 ; esquiver, 63 ; sauter, 51 ; équitation, 72 ; natation, 85 ; voir, 95 ; équilibre, 50 ; chercher, 88 ; éloquence, 63 ; persuader, 48 ; cartographie, 96 ; mémoriser, 99 ; navigation, 32 ; histoire du Navire, 11.



HAGEN GOSHENTOI

Frère cadet de Faulden, Hagen a toujours voulu le surpasser : quand son aî-né s'engage dans les Phalanges pour découvrir la terre, Hagen devient prêtre de Raï na pour monter un dragon et voler dans les airs. Hagen est maintenant Grand Prêtre de Raï na et Faulden s'est élevé lui aussi jusqu'aux plus hautes responsabilités. Les deux frères siègent au Conseil du Navire. Ils parlent d'une même voix contre les pacifistes car le culte de Raï na est la religion officielle des Phalanges : avant chaque bataille, les prêtres bénissent les armes des soldats et célèbrent un sacrifice humain.

Pourtant, Hagen et Faulden se méfient l'un de l'autre. Le cadet jalouse l'aî né, qui le sait, mais les deux frères ne laissent rien paraitre de leurs sentiments.

AD&D : clerc 14° - guerrier 8° ; Ali : LM ; F : 16, I : 16, S : 18, D : 14, Co : 15, Ch : 13 ; CA : -2 ; PV : 90.
Stormbringer : F : 16, Co : 15, T : 11, I : 23, P : 20, D : 14, Ch : 13 ; PV : 15 ; armure de conque (1d8-1) ; épée longue (63, 1d8+1+1d6, 66)
Comp : histoire du Navire, 30 ; se cacher, 55 ; sentir, 60 ; éloquence, 54 ; connaissance du poison, 94 ; navigation, 47 ; conjurer élémentaire de l'eau, 95 ; conjurer élémentaire de l'air, 67 ; conjurer poulpes géants, 54 ; conjurer Straasha le seigneur des élémentaires de l'eau, 61.
Les élémentaires de l'eau conjurés par Hagen et les prêtres de Raï na ont deux fois la puissance indiquée dans les règles (si l'un d'entre eux pénètre le système respiratoire d'un personnage, celui-ci subira deux fois les dommages dûs à la suffocation pendant 1d6 rounds, etc). De plus les prêtres les plus élevés dans la hiérarchie savent appeler des poulpes géants des profondeurs marines, véritables monstres capables d'engloutir des gallions. Les adeptes de la divinité des Abysses ne savent pas appeler les démons (voir à la fin du scénario ci-après pour des détails sur la conjuration de ceux-ci) ni les élémentaires du feu et de la terre.





INGEL ANGELOI

Ingel Angeloï est un petit homme replet au visage souriant: Grand-Prêtre d'Ikaa, il observe à la lettre les préceptes de sa religion : charité, bienveillance, respect de la vie humaine. La guerre et le pillage sont des actes monstrueux et le Conseil du Navire devrait les interdire. En plantant des pommes de terre sur le champ de manoeuvre, en transformant les vaisseaux de combat en bateaux de pêche, le peuple du Navire n'aurait plus besoin de piller pour se nourrir.

Les phalangistes détestent Ingel Angeloï. Ils voudraient l'assassiner, mais craignent les réactions des habitants de la Ville. Ingel est trés populaire dans la cité basse : on se bouscule sur son passage pour baiser le pan de sa robe. Sa mort provoquerait des émeutes et une vague de haine dirigée contre l'armée. Le peuple pourrait s'attaquer aux familles des officiers et des soldats qui habitent en ville. Pour le moment, les services secrets des Phalanges ne veulent pas courir ce risque.

AD&D : Clerc 16° ; Ali : NB ; F : 12, I : 11, S : 18, D : 12, Co : 8, Ch : 17 ; CA : 10 ; PV : 86.
Stormbringer : F : 12, Co : 13, T : 9, I : 22, P : 21, D : 12, Ch : 17 ; PV : 13 ; pas d'armure ou cuir (1d6-1) ; dague (58, 1d4+2, 54)
Comp : histoire du Navire, 41 ; persuader, 77 ; éloquence, 82 ; premiers soins, 99 ; chanter, 70 ; conjurer élémentaire de l'air, 91 ; conjurer élémentaire de l'eau, 72 ; conjurer géants du vent, 51 ; conjurer Lassa seigneur des élémentaires de l'air, 66.
Les élémentaires de l'air appelés par Ingel et les prêtres d'Ikaa ont deux fois la puissance indiquée dans les règles. De plus les prêtres les plus élevés dans la hiérarchie savent appeler des géants des vents dont les caractéristiques sont celles des créatures de Matik, qui ont les pouvoirs des sylphes décuplés et se battent avec leurs poings ; inutile de préciser que ces esprits sont utilisés dans des buts pacifiques. Les adeptes de la déesse de la fertilité ne savent pas conjurer les démons ni les élémentaires de la terre et du feu.

ELIAL ROSENVAL

Astrabald Noï, les frères Goshentoï et Ingel Angeloï appartiennent tous à la vieille noblesse du Navire. Ce n'est pas le cas d'Elial Rosenval. Parti de rien, il est aujourd'hui Maître de la Guilde des Eaux. Sa carrière peut servir d'exemple aux aventuriers ambitieux et dénués de scrupules.

Elial Rosenval est né sur la terre ferme. Fils de fermier, il connait une enfance paisible jusqu'au jour où les mâts du Navire apparaissent au large des côtes de son pays. Les Phalangistes ravagent la contrée et ramènent des prisonniers à bord. Elial est du nombre. Vendu à un marchand de la Ville Haute, le captif apprend la langue et l'écriture en usage sur le Navire. Il devient secrétaire de son maître, une place enviable, mais Elial ne peut accepter la servitude. Il s'évade et se joint à un groupe de chasseurs qui descend vers la cale. Ses compagnons lui apprennent à pister le gibier et à poser des pièges. Quand les chasseurs regagnent la cité, Elial s'en va seul vers les niveaux inférieurs. Epuisé, à court de vivres, il est receuilli par une communauté de Phalangistes déserteurs et d'esclaves évadés. Les proscrits ont installé leur camp dans une île marécageuse du Fond de Cale. Elial reste un an avec eux. Il y serait peut-être encore s'il n'avait rencontré une patrouille de charpentiers égarés dans le marécage. Il les suit, les tue et dépouille leurs cadavres. Le chef porte sur lui un document confidentiel : un plan de la cité où figurent l'emplacement des trappes et des passages secrets. De nuit, Elial s'introduit dans la Ville et commet de fructueux cambriolages. Il décide alors de quitter définitivement la cale pour revenir habiter dans la cité. Sa fortune, espère-t-il, le met à l'abri des soupçons.

Malheureusement, son maître le croise sur la Place Centrale. Il reconnait l'esclave fugitif et lance ses gardes à sa poursuite. Elial se réfugie dans le temple d'Ikaa. Les prêtres interviennent en sa faveur. Ils persuadent son maître de le laisser racheter sa liberté pour une forte somme. A ce prix, Elial devient un libre citoyen de la Ville. Il lui reste assez d'argent pour créer une agence spécialisée dans la recherche des esclaves évadés et des déserteurs. Les affaires marchent bien, mais Elial Rosenval vise plus haut. Un mariage lui ouvre les portes de la Guilde des Eaux. Il est embauché par la milice de la guilde. Quelques temps plus tard, l'eau distribuée en ville devient saumâtre et nauséabonde. Rosenval est chargé de l'enquête. Il fait vider les canalisations et découvre une colonie d'hommes- crabes installés dans le conduit principal. Les monstres souillent l'eau de leurs déjections. Informé, le conseil de la guilde veut faire appel aux mercenaires ou aux soldats des Phalanges. Elial s'y oppose :

"Demander de l'aide, c'est avouer son impuissance. Que devient le prestige de notre guilde si nous sommes incapables de régler nous-même nos propres problèmes ?"

Ce discours persuade les guildiers de prendre les armes. Les hommes-crabes sont massacrés, les canalisations purgées et l'eau coule fraiche et pure dans toutes les fontaines de la Ville. La foule acclame les guildiers et porte Elial Rosenval en triomphe. Le Maître de la Guilde des Eaux meurt deux mois après ces événements. Auréolé par le prestige de sa récente victoire, Elial se fait élire à la tête de la guilde.

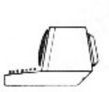
Rosenval a beaucoup d'ennemis : ses compagnons d'esclavage ne lui pardonnent pas sa trahison et les charpentiers le soupçonnent à juste titre d'avoir assassiner trois des leurs. Mais aux yeux du peuple de la Ville Basse, Rosenval est un héros : il n'a jamais caché ses origines modestes et les citoyens pauvres se reconnaissent en lui. Grâce à l'appui des prêtres d'Ikaa, Elial devient représentant de la Ville au conseil. Ses opinions sont plus modérées que celles d'Ingel Angeloï : s'il s'oppose aux Phalanges, Elial ne parle jamais de réduire leurs effectifs ni de confisquer leurs territoires.

Elial Rosenval éprouve de la sympathie pour les étrangers récemment installés sur le Navire. Si les PJ veulent lui parler, il acceptera probablement de les recevoir. Il est disposé à payer cher toute information concernant les Phalanges et la Guilde des charpentiers.

AD&D : Voleur 8' - Guerrier 5' ; Ali : CN ; F : 15, I : 16, S : 8, D : 18, Co : 13, Ch : 17 ; CA : 2 ; PV : 46
Stormbringer : F : 15, Co : 13, T : 11, I : 16, P : 13, D : 18, Ch : 17; PV : 13 ; pas d'armure ou cuir (1d6-1) ; épée longue (70, 1d8+1+1d6, 77) ; dague (50, 1d4+2+1d6, 58) ; arc (67, 1d8+1+1d4) *Comp* : grimper, 90 ; pickpocket, 95 ; pièges, 97 ; déplacement silencieux, 68 ; se cacher, 67 ; connaissance du poison, 56 ; persuader, 85 ; éloquence, 87 ; pister, 58 ; esquive, 40 ; crocheter serrures, 60 ; écouter, 70 ; chercher, 78.



LE NAVIRE SUR MINITEL !



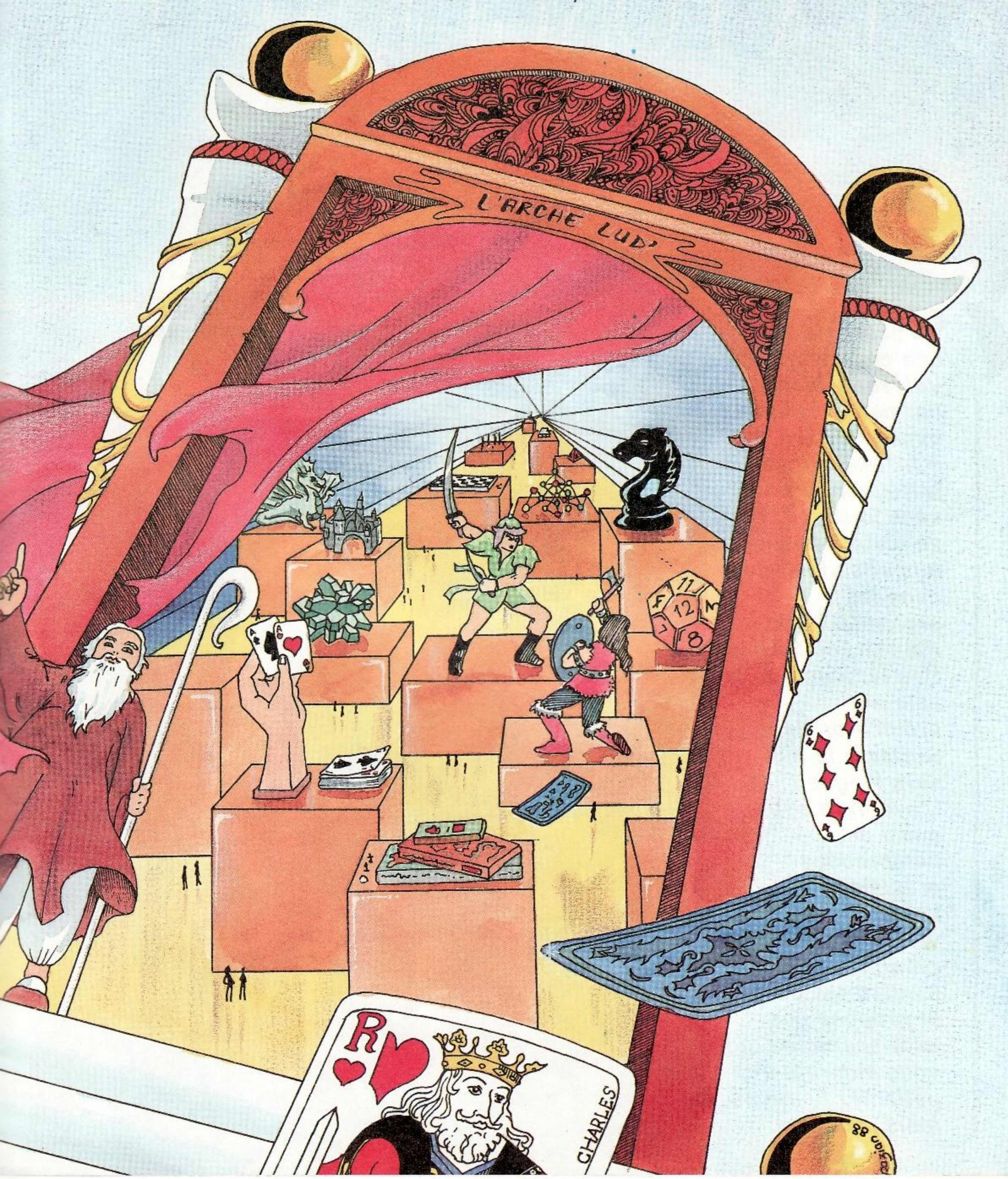
Le mage Yulran Unalphagor conçut le Navire un soir d'ivresse. Pour réaliser son projet démentiel, il importuna le Ciel et l'Enfer. Il fit sortir les morts de leurs tombes et contraignit les démons à travailler pour lui, sans trêve ni repos et bien en-dessous des tarifs syndicaux. Le mage Yulran est mort depuis des éons, mais son esprit hante le Minitel. Lorsqu'il est de bonne humeur, Yulran conseille le MJ sur la conduite de sa campagne et prédit aux joueurs l'avenir de leurs personnages. Une question à poser ? Un problème à résoudre ? Un exploit à signaler ? Tapez **3615 AKELA**. En appelant vers 22 heures, vous pourrez dialoguer en direct avec le magicien.

Pour ne pas vous perdre dans la jungle qu'est AKELA, voici quelques conseils : choisissez-vous un nom de guerre (un pseudo, quoi) et profitez-en pour ouvrir une BAL : si ce lunatique de Yulran est absent il pourra vous y répondre. Pour rejoindre l'esprit du mage il vous faut aller à la rubrique TAM-TAM : faites *t puis ENVOI. Là vous découvrirez le nom (associé à un chiffre) des connectés ; tapez le chiffre de Yulran puis ENVOI : quatre ou cinq lignes vous permettront de lui poser vos questions ; validez votre message par ENVOI et attendez tranquillement la réponse. Enfin si Yulran avait le mauvais goût de ne pas être sur AKELA en même temps que vous, laissez-lui vos questions sur sa BAL : Yulran et n'oubliez pas de lui signaler le nom de la vôtre afin qu'il puisse vous répondre.

L'ARCHE LUDIQUE

nouveau magasin : de jeux de simulations, jeux de rôles, wargames, stratégie, figurines, jeux de réflexions, logiciels de jeux.

centre commercial, c+c Bonneuil / Marne.



LA LONGUE NUIT

Ce scénario est une découverte du Vaisseau-Monde par des aventuriers expérimentés (6-8 à AD&D) qui se retrouvent à bord sans le savoir. Ils se matérialisent, nus et sans armes, dans les profondeurs du Plus Grand Navire. Des ténèbres de la cale aux brouillards de la Surface, la nuit sera longue ! L'aventure apporte aussi de nombreuses précisions sur l'organisation de la vie à bord, les créatures qui hantent les ponts et propose des mini-scénarios qui vous aideront à patienter jusqu'au mois prochain.



PROLOGUE

Au début du scénario, les PJ ne se trouvent pas à bord du Navire mais dans leur monde d'origine : la Terre du XXᵉ siècle, le monde de Greyhawk ou n'importe quel autre. L'aventure commence le jour où les PJ sont embauchés par la *Compagnie Intermondiale Morshentoï et Morshentoï*. M & M possède des bureaux dans tout le Multivers. Chaque agence est équipée d'un transmetteur de matière qui permet de voyager entre les mondes. Le fonctionnement de cet appareil est basé sur le principe de *Wern-Jakubowitzc*, dont voici l'énoncé simplifié :

"Une inversion brutale de la polarité des orgones provoque une distorsion localisée des fibres du cosmos".

Il en résulte que SEULE LA MATIERE VIVANTE PASSE DANS LE TRANSMETTEUR. En conséquence la firme Morshentoï doit restreindre ses activités au trafic de mercenaires, au commerce des esclaves, des animaux, des plantes exotiques et des drogues biologiques. Une agence peut également transmettre un message en le tatouant sur la peau d'un animal vivant.

La Compagnie emploie du personnel fixe : directeur d'agence, secrétaire, manutentionnaires... et du personnel itinérant. Les PJ appartiennent à cette deuxième catégorie : ils voyagent d'un univers à l'autre pour inspecter les agences.

Leur première mission va les conduire sur le Vaisseau-Monde.

○

EMBAUCHE DES PJ

Appel de Cthulhu : Il est possible de faire jouer toutes les aventures sur le Navire avec les règles de l'Appel. Vous trouverez plus bas quelques indications pour introduire les investigateurs dans un univers médiéval-fantastique.

New-york, année 20. Sous la raison sociale Morshen LTD, la Compagnie Morshentoï occupe un petit immeuble de la banlieue New-Yorkaise. On soupçonne ses dirigeants d'être mêlés à des activités illégales : prostitution, location d'hommes de main et de tueurs à gages.

Les PJ s'infiltrent dans l'organisation pour le compte de la police. Une fois embauchés, ils subissent un entrainement intensif dans les caves de l'immeuble Morshen. Au programme :

- Apprentissage sous hypnose d'une vingtaine de langues plus étranges que le chinois ou l'esquimau.
- Techniques de survie
- Combat à mains nues
- Maniement des armes médiévales (épée, masse d'arme, etc).

Les instructeurs des PJ sont compétents mais peu bavards. Ils ne révèlent pas d'où ils tiennent leur savoir ni où ils ont reçu leurs cicatrices.

Avant leur première mission, les PJ vont chez le dentiste. Toutes leurs dents malades sont dévitalisées, car les plombages ne passent pas dans le transmetteur.

AD&D / Stormbringer : dans les univers d'heroic-fantasy, la Compagnie Morshentoï a pignon sur rue. Ses bureaux sont situés dans une somptueuse tour de marbre, au coeur d'une grande ville. Pour un aventurier, c'est une chance de travailler pour une firme si prestigieuse. Les PJ sont embauchés parce qu'ils sont bons combattants ou possèdent d'autres talents exceptionnels.

On prévient les personnages qu'ils ne pourront emporter aucun objet en mission : pas d'objets magiques, de livres de sort ni de composantes pour les personnages d'AD&D.

○

DEPART VERS L'INCONNU

La compagnie Morshentoï possède un bureau sur le Navire. Le responsable local envoie ce message à l'agence où s'entrainent les PJ :

"Traversons crise grave. Envoyez-nous de toute urgence quelques hommes de confiance."

Les personnages sont désignés car ils connaissent une langue très proche de celle parlée sur le Navire. Mais ils ignorent jusquà l'existence du Vaisseau-Monde et dans la hâte du départ, leurs supérieurs ne leur donnent AUCUNES INFORMATIONS SUR LEUR MISSION NI SUR L'UNIVERS OU ILS SE RENDENT :

"Pas le temps de répondre à vos questions. A votre arrivée, notre agent local vous expliquera tout."

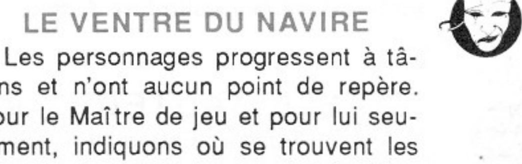
Malheureusement, les choses ne se passent pas comme prévu : au lieu de se matérialiser dans les bureaux de l'agence du Navire (qui se trouvent dans la Ville, à la surface du pont), les PJ arrivent 1000m plus bas, dans les ténèbres de la cale. Mais n'anticipons pas. Pour l'heure, les personnages s'installent dans le transmetteur, persuadés que l'appareil est fiable. La porte se referme derrière eux. Au plafond, un cristal bleu scintille au milieu d'un entrelac de fils dorés. Les parois d'acier poli renvoient sa lumière qui palpite, augmente en intensité et devient insoutenable... Soudain le cristal s'éteint et le sol se dérobe sous les pieds des PJ. Après une courte chute dans le noir, ils se reçoivent sans dommages sur un sol meuble. La température est tiède, une vague odeur de pourriture flotte dans l'air.

Les personnages ne peuvent deviner qu'ils se trouvent dans la cale d'un navire. En effet :

- Si un PJ est capable de voir dans l'obscurité, il est privé de son pouvoir pendant quelques heures (sans doute un effet de son passage dans le transmetteur...)
- Les personnages ne sont pas tombés sur le plancher de l'entrepont mais sur l'épaisse couche d'humus qui le recouvre.
- Aucun mouvement n'est sensible : ni tangage, ni roulis. Les PJ arrivent à bord par une nuit de brouillard et de calme plat. Le Navire dérive au gré des courants, rames levées et voiles fasseyantes.

○





LE VENTRE DU NAVIRE

Les personnages progressent à tâtons et n'ont aucun point de repère. Pour le Maître de jeu et pour lui seulement, indiquons où se trouvent les PJ : sur l'Entrepont Inférieur, près du Grand Mât et en-dessous du Port. Des rochers de toutes tailles jonchent le sol. Ils s'accumulent contre la paroi babord pour former "la Côte Infernale". Consultez les plans E1 et P1 pour situer les lieux (les plans qui figurent sur l'excart sont notés E1, E2, etc, ceux qui accompagnent ce scénario P1, P2, etc). Parmi les situations suivantes, choisissez celles que vous préférez :

1) Un PJ bute sur un cerceuil de bronze. On peut ouvrir le cerceuil en le hissant sur un amas de rocher et en le laissant tomber. Il contient des ossements, un bouclier, une épée et un poignard. Avec un peu de chance, les armes sont intactes.

2) Les personnages rencontrent une paroi de bois : c'est le Grand Mât. S'ils longent la paroi, ils passent devant une porte secrète. Elle permet d'accéder à l'intérieur du mât, mais il est presque impossible de l'ouvrir sans matériel.

3) Le sol tremble : un troupeau de *maflosaures* (voir encadré) charge les PJ. Ceux qui se mettent à l'abri derrière un rocher sont sauvés, les autres doivent réussir un jet de *chance* pour ne pas être piétinés (pour AD&D, tirez un jet sous la dextérité).

4) Une meute de *diables-sauteurs* (voir encadré) poursuit les maflosaures. Le chef de meute repère les PJ...

5) Un pieu de bois sculpté est fiché dans le sol. Si la main d'un PJ touche

les creatures des cales

MAFLOSAURE

(horribilis gigantus maflosaurus)

Habitat : Entrepont Inférieur et Médian

Les maflosaure descendent d'un couple d'éléphants de mer qui s'établit sur le Navire dans des circonstances mystérieuses. Les nageoires sont devenues des pattes capables de propulser leurs cinq tonnes à la vitesse de quarante km/h. Leur peau est blanche, dépourvue de poils, sauf deux longues moustaches qui touchent presque le sol. Comme tous les animaux des cales, le maflosaure est presque aveugle mais il se dirige parfaitement dans le noir. Son larynx envoie des ultra-sons qui ricochent contre les obstacles. Il reconnait les créatures vivantes à la chaleur qu'elles émettent et pour identifier les objets, il les palpe avec ses longues moustaches.

Le maflosaure est parfois appelé "pompier des cales". Lorsqu'il discerne une flamme plus forte que celle d'une torche, il charge et piétine le foyer. Aussi les voyageurs font-ils cuire leur nourriture dans de minuscules réchauds.



DIABLE SAUTEUR (diabolus lupus)

Habitat : Entrepont Inférieur et Médian

Carnassier redoutable, le diable-sauteur atteint trois mètres de long et cinq en comptant la queue. Il ressemble à un monstrueux hybride de loup et de kangourou. Quand il se déplace à pleine vitesse, il se dresse sur ses pattes arrières et progresse par bonds. Ses pattes avant sont préhensiles. Il s'en sert pour saisir le petit gibier et le porter à sa gueule. Le cri du diable sauteur est un hurlement rauque et saccadé. Quand il est sur le point de rattraper un gibier, il pousse des gémissements plaintifs. A-t-il pitié de sa future victime, ou peur de voir sa proie lui échapper au dernier moment ? Les avis sont partagés.

Le diable sauteur n'aime pas la viande humaine et n'en mange que s'il a très faim. Mais il attaque souvent les voyageurs pour s'emparer du contenu de leur sac : biscuits, viande salée, fruits séchés et autre friandises dont il raffole. Il lui arrive de saisir un homme par le pied et de le secouer pour vider ses poches.



PANTHERE BLANCHE

(panthera speluncarum)

Habitat : toute la cale et les régions sauvages de la Surface

La panthère blanche a des oreilles plus sensibles que celles du Lynx et de grands yeux dorés protégés par une double paupière : une membrane extérieure opaque, une membrane intérieure transparente et bleutée. Dans la pénombre, les deux paupières sont relevées. La paupière interne s'abaisse quand la lumière devient trop forte pour les yeux délicats du fauve. Dans l'obscurité complète, il se dirige à la manière des chauve-souris.

La panthère blanche chasse dans toutes les régions du Navire. On dit qu'elle se glisse la nuit dans les rues de la Ville et qu'elle grimpe aux mâts jusqu'aux chateaux de hune. La panthère blanche attaque l'homme.

LEZARD-BALLON

(latertus distentus)

Habitat : toute la cale.

Inoffensif, le lézard-ballon se réfugie dans un creux de rocher au moindre danger. Il gonfle son ventre pour remplir toute la cavité et le seul moyen de le déloger est de lui percer l'abdomen avec un bâton pointu. La chair du lézard-ballon a sauvé de la famine plus d'un aventurier égaré.



LAINGRI ou SENTINELLE ROUGE

(phoca rubicunda)

Habitat : Entrepont Inférieur et Fond de Cale.

Le laï ngri est un carnassier amphibie apparenté au phoque. Ses nageoires sont armées de griffes solides, sa gueule de crocs acérés. Une crête écarlate se dresse sur son dos.

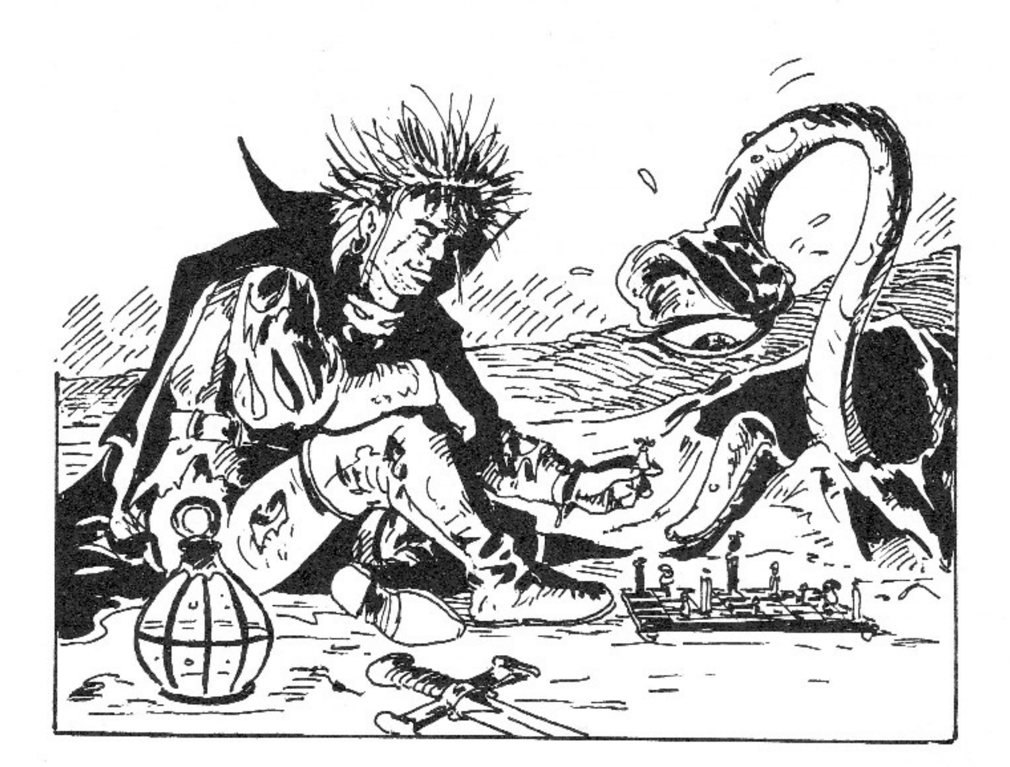
Sur la terre ferme, le laï ngri chasse à l'affût. Il s'embusque près d'une écoutille de l'Entrepont Inférieur. Quand une proie passe à portée de ses crocs, il l'entraine et se jette avec elle dans le trou béant. Le prédateur et sa victime tombe dans un lac du Fond de Cale après une chute de 300 m. Le laï ngri ne subit aucun dommage : ses os sont durs comme de l'acier. Mais sa proie éclate en morceaux qui flottent à la surface de l'eau et que le prédateur avale goulument.

ETOILE DEVORANTE (stella vorax)

Habitat : toute la cale.

Ce monstre ressemble à une gigantesque étoile de mer. Les plus gros specimens mesurent 4 m de diamètre. L'étoile dévorante se plaque contre les parois intérieures de la coque à l'aide de fortes ventouses. On peut facilement confondre cette créature avec une décoration murale (le bleu vif l'or de son épiderme ressortent bien sur le fond grisâtre de la coque).

Mais si un personnage s'approche à moins de 3 m, l'étoile projette sur lui de fines aiguilles enduites d'un poison paralysant. Pour engloutir une victime immobilisée, elle sort son estomac par sa bouche centrale et le retourne en doigt de gant. La digestion complète prend cinq heures. Au bout de vingt minute, la victime a subi des séquelles irréversibles.



le pieu, une voix sort de terre. Elle ordonne : "Tire ! Moi je pousserai..." Le PJ doit réussir un jet sous le *Pouvoir* (pour AD&D, un *jet de protection* contre la magie) ou obéir à la voix. Arracher le pieu libère un vampire enterré à deux pieds de la surface. Le mort-vivant se relève dans une gerbe de terre pulvérisée et attaque le PJ.

6) En contournant un rocher, les personnages aperçoivent une faible lueur. Elle provient du camp d'*Olfried le Tueur de Vampire*. Ce dernier vient de quitter les lieux. Distrait, il a laissé une chandelle se consumer sur le crâne qui lui sert de bougeoir. Le crâne s'anime à l'approche des PJ. Il oscille de plus en plus vite en claquant des machoires. A moins qu'un personnage ne se précipite pour le ratrapper, il se renverse et la chandelle s'éteint. Les PJ ont le temps de voir un rat sortir d'une orbite : il s'était introduit là pour grignoter un reste de cervelle.

En fouillant le sac d'Olfried, les PJ trouvent plusieurs chandelles mais pas de briquet.

7) Les personnages rencontrent Olfried à quelque distance de son camp. L'homme se tient accroupi devant un échiquier, sa bonne épée à portée de la main, une cage à lucioles posée à côté de lui. Un trou s'ouvre dans le sol, de l'autre côté de l'échiquier : c'est l'antre de *Flaosh, l'Abomination Gluante*.

De temps en temps, le monstre sort un oeil pédonculé pour inspecter le jeu et un tentacule pour bouger une pièce. Flaosh est à quelques coups de la victoire. Si la partie est interrompue, elle est capable de sortir de son trou pour tuer tout ce qui se trouve à portée : Flaosh prend les échecs trés au sérieux ! Quant à Olfried, c'est un brave homme malgré son allure inquiétante. Il s'habille avec les dépouilles d'un vampire qu'il a tué : un habit rouge sang et une cape noire à col montant.

Olfried ne remonte jamais en surface. Il consacre son existence à la destruction des morts-vivants qui hantent les cales. Sa seule distraction est de jouer aux échecs avec Flaosh. Il lui a apprie les règles, mais le monstre, plus doué que lui, le bat régulièrement.

8) Les PJ rencontrent un groupe de chasseurs. Ces hommes habitent la ville mais leur métier les oblige à faire de longues expéditions dans la cale. Ils chassent le maflosaure pour sa graisse et la *panthère blanche* pour sa fourrure.

Les chasseurs ne demandent qu'à renseigner les personnages mais leurs réponses sont ambigûes : dans leur langue, le Navire s'appelle "le Monde", entrepont se dit "sol", mât est synonime de "tour"...

"Où sommes nous ?

- Dans les profondeurs, bien sûr ! Vous devez traverser deux "sols" pour rejoindre la surface. Méfiez-vous des phalangistes : ils capturent les voyageurs et les réduisent en esclavage. Mais une fois en ville, vous n'aurez plus rien à craindre d'eux..."

Les chasseurs connaissent la compagnie Morshentoï :

"Leur comptoir se trouve en ville. Ils nous achètent des animaux vivants : cinq mille soldars pour une panthère blanche adulte, mille pour un petit..."

○

VERS LA CALE A BLE (P2)

Suivant les indications des chasseurs, les PJ gravissent la côte infernale et atteignent la coque ("la Falaise de Bois" disent les chasseurs). Les personnages marchent au sommet de la côte en gardant la "falaise" à main gauche. Ils rencontrent une échelle fixée à la paroi. Elle mène vers une trappe donnant sur le double plancher qui sépare l'Entrepont Inférieur de l'Entrepont Médian. L'air y est sec, l'atmosphère étouffante. Le hurlement sinistre d'un diable sauteur pousse les PJ à ne pas s'attarder. Toujours grimpant le long de la paroi, ils atteignent une seconde trappe qui s'ouvre dans la Cale à Blé.

Cette partie de la cale est sous le contrôle des Phalanges, l'armée régulière du Navire. Avant que les PJ soulèvent la trappe lancez un D6 :



1-2-3 : la voie est libre.

4-5 : un garde se tient à proximité. Il ne s'attend sûrement pas à une attaque venue du plancher : la trappe est habilement camouflée et les Phalangistes ignorent son existence. Aux PJ d'exploiter l'effet de surprise !

6 : pas de chance, un garde se trouve juste sur la trappe...

○

LA CALE A BLE (voir E1 et P2)

La Cale à Blé est occupée par un échafaudage de sept niveaux construit autour d'une fosse centrale. Une rampe appuyée contre la paroi babord traverse tous les étages et débouche sur le Pont, dans l'enceinte de la Minoterie.

A chaque niveau de l'échafaudage, des soldats des Phalanges patrouillent seuls ou par deux. Ils portent des cuirasses en peau de rorqual, des casques d'acier, des glaives courts et des fouets glissés dans leurs ceintures. L'usage des torches étant proscrit, ils s'éclairent avec des cages à luciole.

Sous la surveillance des gardes, un contingent d'esclaves charge des sacs de blé dans des chariots tirés par des mules. Ces véhicules montent la rampe jusqu'à la minoterie. Ils déchargent le grain dans un hangar proche des moulins et repartent à vide vers la cale. Pendant ce temps, d'autres chariots quittent la minoterie pour aller livrer de la farine en ville.

En se cachant dans un chariot de

grain puis dans un chariot de farine, les PJ peuvent traverser toute la zone controlée par les Phalanges. Ils devront tromper la vigilance des gardes car la minoterie est gardée et le contenu des chariots sommairement inspecté. Si c'est un conducteur ou un esclave qui repère les personnages, peut-être se laissera-t-il convaincre de ne pas les livrer aux phalangistes.

Pour sortir de la Cale à Blé, il est également possible d'emprunter les échelles qui pendent dans la fosse centrale. On monte ainsi jusqu'au dernier étage, situé juste sous le pont. Du foin et de la paille y sont entreposés. La ventilation est assurée par d'énormes manches à air. S'ils escaladent une meule de foin, les PJ accèdent au conduit d'un manche à air et remontent jusqu'au pont.

(la cavalerie des Phalanges laisse ses chevaux paître en liberté sur le Champ de Maneuvre).

2) Les personnages traversent le pont dans sa largeur et arrivent en surplomb de l'eau. Pas de barrière ni de garde-fou. Les PJ ont l'impression d'avoir atteint le bord du monde. Ils ne voient pas la mer qui est cachée par le brouillard.

3) Les personnages approchent de la minoterie. Ils entendent les contremaîtres crier des ordres aux esclaves qui déchargent les chariots.

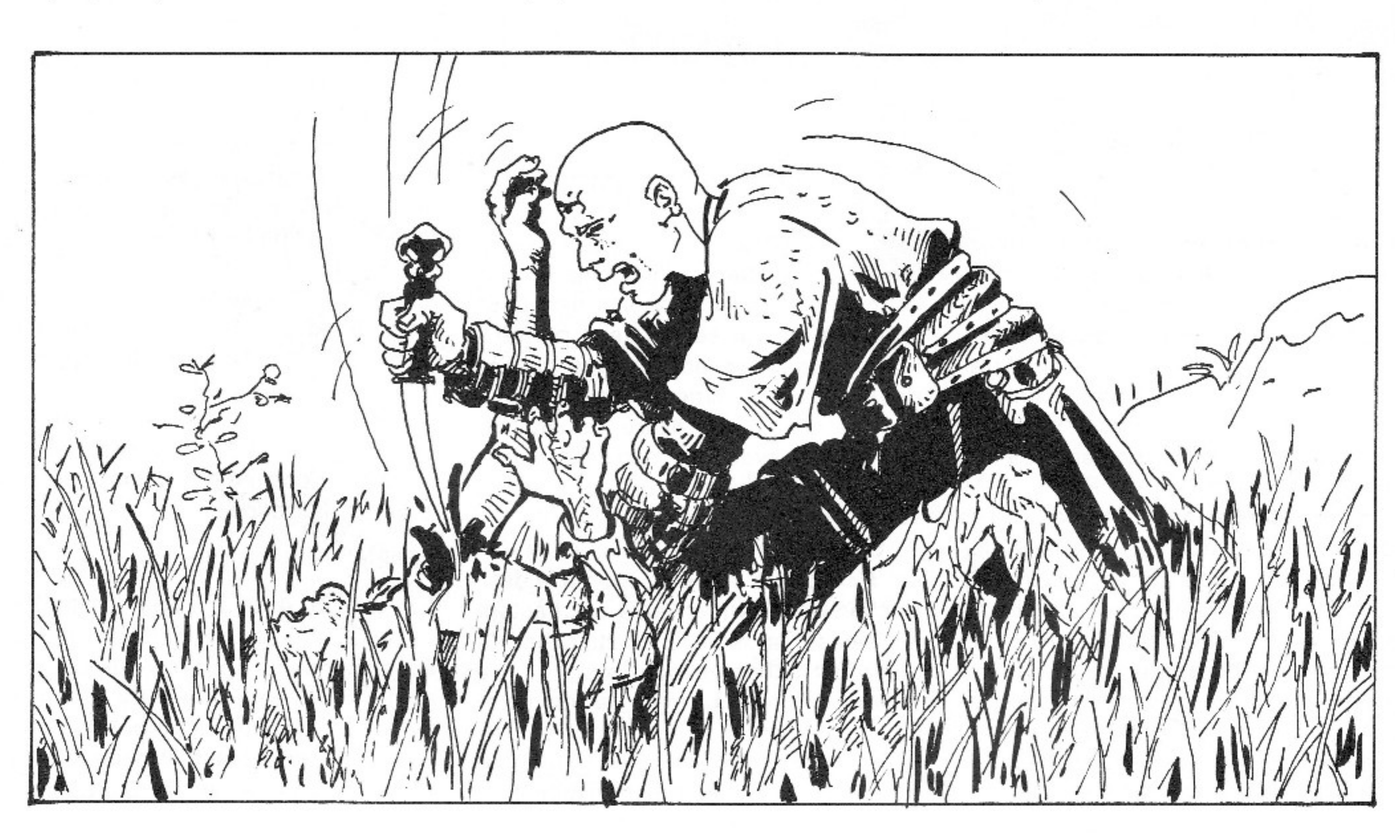
4) Les personnages sont témoins d'un meurtre : un homme sort en courant d'un bosquet de peupliers. Il s'effondre à vingt pas des PJ, à bout de souffle. Un autre le rejoint et le poignarde sauvagement. Son crime accompli, le meurtrier se tourne vers les personnages, menaçant... Cette nuit, les jeunes phalangistes passent "l'épreuve du sang". Armés d'une dague empoisonnée, ils traquent des esclaves lâchés comme du gibier sur le Champ de Manoeuvre. La chasse se déplace vers l'arrière du Navire. Si les PJ vont à contre-sens ils seront vite rejoints et encerclés par une dizaine de tueurs fanatiques.

5) Après avoir traversés ou contournés la minoterie, les personnages atteignent le bord arrière du Champ de Manoeuvre. Les Faubourgs s'étendent 100m en contrebas. On y accède par le Grand Escalier, mais il est barré par un cordon de soldats. Les phalangistes n'ouvrent les rangs que pour livrer passage aux chariots venus de la minoterie. Les PJ peuvent tenter de descendre le long de la paroi surplombant les Faubourgs. Elle est faite de planches gigantesques assemblées par des traverses horizontales. Les prises sont nombreuses et le MJ accordera un bonus sur les jets d'escalade.

LES FAUBOURGS (E3)

Les PJ traversent les faubourgs endormis et atteignent les portes de la Ville. Les mercenaires en faction les laissent entrer sans leur poser de questions. Ces soldats débraillés n'ont rien de commun avec les hommes des Phalanges, qu'ils détestent. Si un PJ porte un objet dérobé aux Phalangistes, les mercenaires le félicitent pour son exploit et lui offrent à boire.

Les personnages sont sains et saufs. Que vont-ils faire maintenant ? Errer dans les bas-quartiers, sans argent et sans but ? Mais ils devraient savoir, ou au moins se douter que Morshentoï & Morshentoï possède un bureau en ville. Une visite à l'agent local s'impose ! Un passant indique aux PJ le chemin du comptoir Morshentoï : l'agence est située au rez-de-chaussée d'un grand immeuble, dans la Ville Basse. Malgré l'heure tardive, un peu de lumière filtre à travers les volets clos.

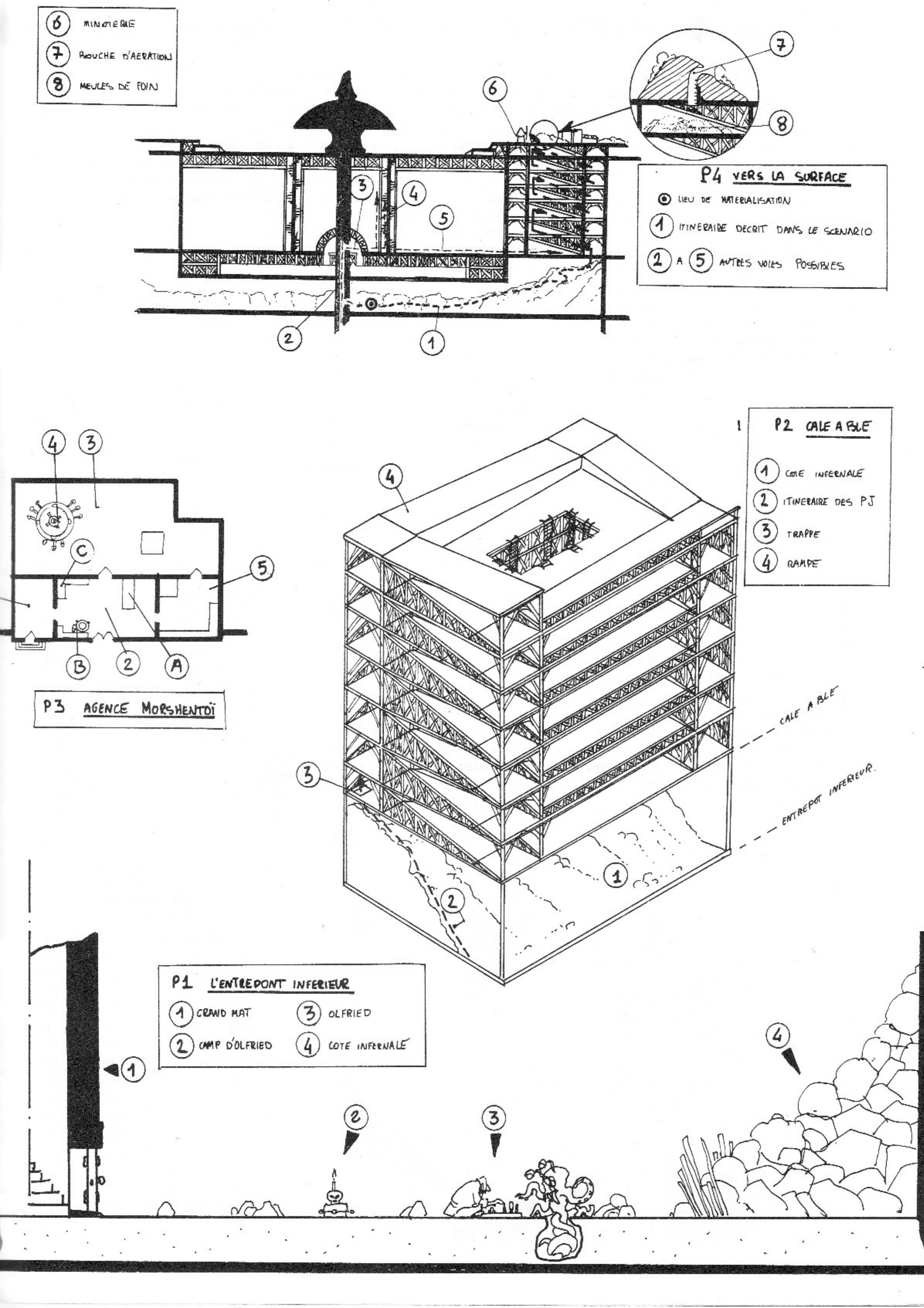


LE CHAMP DE MANOEUVRE (voir E1 et P4)

Le manche à air débouche au sommet d'une colline qui domine les Territoires des Phalanges. Des buissons masquent l'ouverture. Les personnages les écartent et sortent à l'air libre. Ils se trouvent sur le Champ de Manoeuvre, quelque part entre le Temple de Raï na et les Faubourgs. La nuit et le brouillard cachent les mâts, le pont du navire ressemble tout à fait à une campagne en friche. Quand les PJ traversent le champ de manoeuvre, les événements suivants peuvent se produire :

1) Les PJ aperçoivent des chevaux qui broutent à la lisière d'un petit bois

Plans du scénario ci-contre


6 MINOTERIE
7 BOUCHE D'AERATION
8 MEULES DE FOIN
P4 VERS LA SURFACE
LIEU DE MATERIALISATION
1 ITINERAIRE DECRIT DANS LE SCENARIO
2 A 5 AUTRES VOIES POSSIBLES
P2 CALE A BLE
1 COTE INFERNALE
2 ITINERAIRE DES PJ
3 TRAPPE
4 RAMPE
CALE A BLE
ENTREPOT INFERIEUR
P3 AGENCE MORSHENTOÏ
P1 L'ENTREPONT INFERIEUR
1 GRAND MAT
2 CAMP D'OLFRIED
3 OLFRIED
4 COTE INFERNALE

L'AGENCE MORSHENTOI (E2)

L'agent local est une femme qui appartient à l'une des plus nobles familles du Navire. Elle se nomme *Myridis - Myria* pour ses amis et pour le MJ.

Myria dirige un personnel entièrement recruté sur le Navire : *Teodur Difloï*, secrétaire, *Shlash Vorden*, responsable de la sécurité et les trois frères *Belfigoï*, manutentionnaires et gardiens. Shlash Vorden est un fourbe. Il a décidé de trahir son employeur et de s'emparer des fonds de l'agence. Avec la complicité des frères Belfigoï, il pense qu'il ne sera pas difficile de maîtriser Myria et le vieux Teodur Difloï. Par chance Myria surprend une conversation entre Slash et ses complices. Elle se précipite vers le transmetteur pour demander des renforts. Les PJ sont aussitôt désignés pour faire le grand saut, mais au même instant, sur le Navire, Shlash et les frères Belfigoï forcent la porte de la salle du transmetteur. Myria dérègle précipitamment les commandes pour que les PJ se matérialisent ailleurs que dans son agence. Son initiative leur sauve la vie, car Shlash ne les aurait pas épargnés s'ils étaient tombés désarmés entre ses mains.



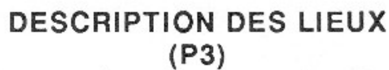
Tandis que les PJ montent vers la surface, Shlash et ses complices s'installent en maîtres dans l'agence. Ils veulent se servir du transmetteur mais ne réussissent qu'à le mettre hors d'usage. Déçus, ils se rabattent sur le coffre de l'agence. La serrure résiste, il faut scier les charnières. Le coffre n'est toujours pas ouvert quand les PJ arrivent. Dérangés dans leur travail, Shlash et ses hommes vont recevoir les intrus à coup de poignard...

Mais la providence veille sur les PJ! A cent pas de l'agence, deux employés de la Guilde des Eaux réparent une fontaine publique. Ils travaillent depuis la veille au soir. Si les PJ pensent à les interroger, ils apprennent que les guildiers ont entendu des cris et des bruits de lutte en provenance de l'agence. Prévenus les personnages n'iront pas se jetter tête baissée dans la gueule du loup. Ils peuvent au contraire surprendre Shlash Vorden qui ne les attend pas.

MYRIA

Myria n'est pas belle : son regard est froid et sa peau si blanche qu'on voit palpiter une veine bleue sur sa tempe. Mais si un PJ la séduit, il ne regrettera pas ses efforts car elle possède certaines qualités qu'un homme apprécie. En outre, elle le fera profiter de ses relations dans la Ville Haute. Le personnage s'apercevra que sa nouvelle compagne lui coûte cher. Il devra dépenser au moins sept mille soldars par semaine en repas, spectacles, vêtements... Myria aime le luxe et la vie facile. Elle méprise les hommes incapables de gagner beaucoup d'argent très vite et de le dépenser encore plus rapidement.

Myria est la fille de l'illustre général Faulden Goshentoï. Le père et la fille ne s'aiment guère et ne se voient pratiquement jamais. Toutefois, si Myria était tuée, blessée, ou subissait quelque violence physique, le code du Navire obligerait Faulden à intervenir pour venger l'honneur de la famille. Le général lancerait les agents des Phalanges aux trousses du coupable... et ce dernier ferait mieux de se suicider plutôt que de tomber vivant entre leurs mains.

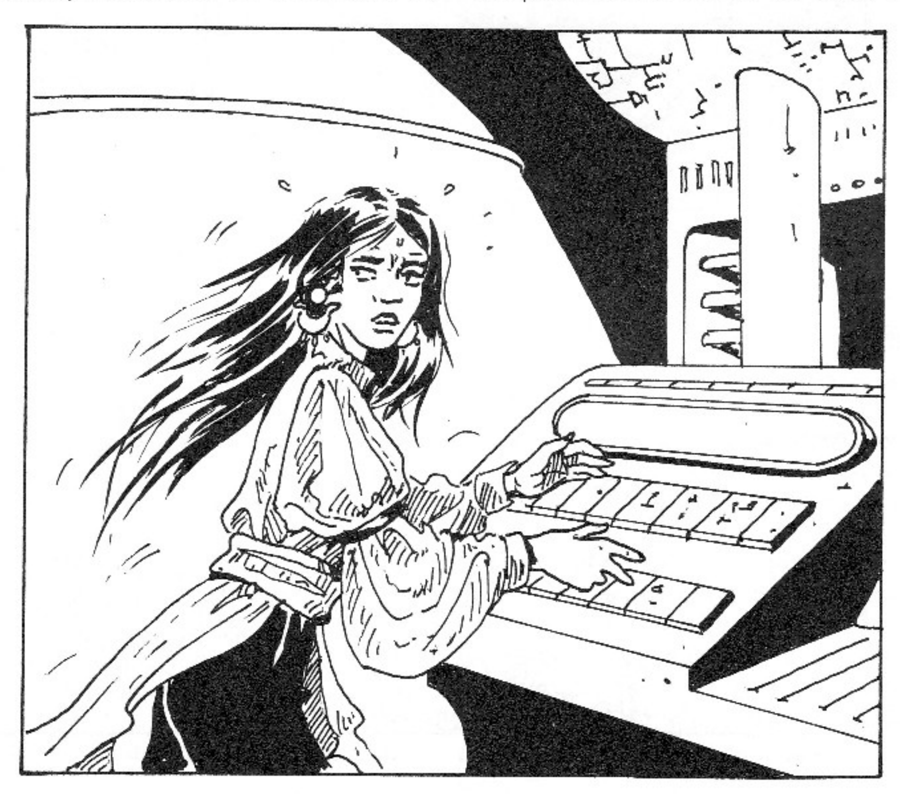


DESCRIPTION DES LIEUX (P3)

1) **Hall :** forcer la porte d'entrée ou crocheter la serrure amorce un piège dans le hall. Une trappe s'ouvre sous les pieds de la victime. La fosse est peu profonde, mais un filet gluant tombe du plafond pour empêcher le personnage de remonter.

2) **Réception :** une pièce austère, meublée d'un comptoir, de bancs et d'un poële en brique. Une fenêtre donne sur la rue. Les volets ferment mal et les PJ peuvent regarder par la fente. En A, le cadavre du secrétaire de l'agence est affalé sur le comptoir. En B, son meurtrier, Shlash Vorden, fait chauffer du thé sur le poële. Il porte un pantaton et une veste en peau de phoque, pas d'armes visibles mais un poignard est caché dans sa manche. L'arme est glissée dans un étui plaqué contre son avant-bras.

En C, Myria est recroquevillée sur un banc. Elle est habillée de vêtements coûteux et voyants : tunique écarlate, pantalon de soie noire brodé d'argent. Myria semble fatiguée, mais nullement effrayée : elle sait qu'elle n'a rien à craindre ; Slash n'osera pas la brutaliser car il craint la vengeance de son père, un homme puissant et redouté. Shlash a l'intention de libérer Myria quand il quittera l'agence avec le contenu du coffre.



3) **Salle** encombrée de marchandises en provenance d'autres mondes ou prêtes à y être expédiées : caisses de fruits fraîchement coupés, cages où sont enfermés des visons, des cailles, des oiseaux kuli-kuli et une panthère blanche. Les animaux dorment sous l'effet d'une drogue, mais la panthère s'agite dans son sommeil : elle ne va pas tarder à se réveiller.

4) **Transmetteur :** l'appareil ressemble à celui de l'agence d'où sont partis les PJ. Les commandes sont montées à droite de la porte : leviers, curseurs, volant, écran de verre semblable à une fenêtre ouverte sur un ciel étoilé. La porte est coincée et le volant tourne à vide : les frères Belfigoï ont faussé les commandes.

5) **Salle des archives** où se trouve également le coffre de l'agence. Les frères Belfigoï tentent d'en venir à

bout à la scie à métaux. Slash Vorden sait que Myria a caché la clé du coffre. Il donnerait cher pour savoir où mais il n'ose pas torturer sa prisonnière.



L'ATTAQUE DE L'AGENCE

Les PJ et les hommes de Shlash s'affrontent dans l'agence. Voici un choix de situations :

1) Le vent se lève et le Navire se met à tanguer. Le mouvement même faible suffit à gêner les PJ (malus aux dés) mais pas leurs adversaires qui sont habitués.

2) Dans le feu de l'action, un personnage heurte les commandes du transmetteur. La porte s'ouvre et une épaisse fumée noire se répand jusque dans la rue. La Guilde des Eaux intervient : les portes de l'agence sont brisées à la hâche et des hectolitres déversés par les fenêtres.

3) La lutte s'éternise. Le vacarme décide les voisins à intervenir. Les locataires de l'immeuble viennent trouver les combattants :
"Nous ne voudrions pas nous mêler d'une querelle privée mais veuillez s'il vous plait faire moins de bruit ou aller vous entretuer ailleurs. Merci de votre compréhension".

4) Malentendu : les PJ prennent Myria pour une complice de Shlash Vorden. S'ils la brutalisent, ils s'attireront de graves ennuis.

5) Le seigneur *Ander Keltanoï* frappe à la porte de l'agence. Myria lui

DE LA CALE A BLE VERS LA SURFACE

Le plan P4 vous aidera à vous repérer même si les PJ prennent une direction imprévue.

1) Cet itinéraire est longuement décrit dans le scénario. Nous n'y reviendrons pas.

2) Si les PJ parviennent à ouvrir la porte du Grand Mât, ils découvrent un escalier creusé dans le bois.

3) Les PJ doivent quitter l'escalier au niveau du Port : plus haut, les marches sont barrées par une solide grille de fer. Ils sortent du mât et débouchent sur un quai circulaire au milieu du Port (voir E4). Quelques lumières brillent de l'autre côté de l'eau : des soldats Phalangistes montent la garde devant les vaisseaux de guerre. Les PJ peuvent s'emparer d'une barque de pêche à l'amarre et quitter le Navire. En passant entre les stabilisateurs, ils sont repérés par les Phalangistes. Une galère les prend en chasse. Les PJ tentent de lui échapper à la faveur du brouillard.

A bord du vaisseau de guerre, on pointe une baliste. Des projectiles soulèvent de hautes gerbes d'eau tout près de l'esquif des PJ. Soudain, une corne de brume retentit et les Phalangistes abandonnent aussitôt la poursuite. La sonnerie prévient que les rames du Navire géant vont être baissées. Au repos elles se relèvent et viennent se plaquer sous les caissons de nage. Or, les PJ se trouvent juste en dessous de ceux-ci. Les remous projettent leur barque contre le flanc du Navire, où elle se prend dans un filet destiné à la capture des très gros poissons. Les personnages sont hissés le long de la coque vers la galerie qui fait le tour du Navire. Là, ils se trouvent nez à nez avec des pêcheurs furieux d'avoir peinés sans aucun profit. Il faudra beaucoup de diplomatie aux PJ pour éviter la bagarre. Ce problème résolu, ils trouveront facilement un escalier menant de la galerie aux faubourg de la Ville.

4) Au lieu de s'emparer d'une barque, les PJ peuvent remonter directement du Port vers la Ville. Bien sur, les escaliers sont gardés, mais sans difficultés, où est le plaisir ?

5) Autre possibilité : sur le Port, les PJ se mêlent aux esclaves qui déchargent une cargaison de blé. Les personnages suivent la file et franchissent les deux portes qui séparent le Port et la Cale à Blé. Il leur reste à se cacher dans un chariot pour monter sans encombre jusqu'à la Minoterie.

Si les personnages sont capturés par les Phalangistes, on les relâche sur le champ de manoeuvre avec d'autres esclaves : ils vont avoir l'honneur de participer à une grande chasse... en tant que gibier, naturellement. Si les PJ courent vite, ils gardent une chance d'atteindre sains et saufs les faubourgs de la Ville □

Maflosaure

AD&D : CA : 5 ; PTCA0 : 12 ; DOM : 2-10 x 4 ; DV : 8
Stormbringer : F : 4d6+6, C : 3d6+6, T : 5d6, I : 1d6, P : 3d6, D : 2d6 ; PV : CON + 12 ; Armure : 2 ; pattes (35, 3d8, 22) ; piétiner : 8d6 ; quand le maflosaure charge, ses dégâts sont doublés.

Diable Sauteur

AD&D : CA : 4 ; PTCA0 : 15 ; DOM : 1-8 / 2-12 ; DV : 5
Stormbringer : F : 3d6+6, C : 3d6+6, T : 3d6+3, I : 1d6+1, P : 2d6, D : 3d6+3 ; PV : CON ; Armure : 1 ; pattes (60, 2d6+2, 40) ; morsure (30, 1d10).

Panthère Blanche

AD&D : CA : 5 ; PTCA0 : 16 ; DOM : 1-4 / 1-4 / 1-8 ; DV : 3.
Stormbringer : F : 3d6+6, C : 3d6+3, T : 2d6+6, I : 1d6, P : 2d6, D : 2d6+12 ; morsure (40, 1d8+2) ; pattes avant (60, 1d6+2, 50) ; pattes arrière (3d6) ; si une panthère réussit ses deux attaques avec ses pattes de devant, elle a jeté son ennemi à terre et peut le déchirer automatiquement avec ses pattes arrière pendant un round, après quoi elle se dégage pour éventuellement reprendre l'attaque.

Laï ngri

AD&D : CA : 6 ; PTCA0 : 16 ; DOM : 1-3 / 1-3 / 1-6 ; DV : 3.
Stormbringer : F : 3d6+6, C : 3d6+6, T : 3d6, I : 1d6, P : 2d6, D : 2d6+3 ; PV = Con ; Armure : 6 (os) ; griffes (65, 2d8, 30) ; morsure (35, 1d10).

Etoile Dévorante

AD&D : CA : 7 ; DOM : 1-4 + poison paralysant ; DV : 8
Stormbringer : F : 5d6, C : 4d6 ; T : 5d6, I : 1d6, P : 2d6, D : 1d6 ; Att (50, 1-2 + poison paralysant de force 13 ; une fois la victime paralysée, la digestion commence : tous les quart d'heure la victime perd un point de force, de constitution et de dextérité).

Olfried

AD&D : Guerrier 5° ; Ali : CB ; CA : 4 ; Dom : 1d8+3 ; PV : 40
Stormbringer : F : 11, Co : 10, T : 15, I : 11, P : 9, D : 15, Ch : 16 ; PV : 13 ; épée longue (73, 1d8+1+1d6, 66) ; épieu de bois (56, 1d6+1+1d6, 41) ; Armure de cuir (1d6-1)
Comp : jouer aux échecs, 40 ; pister, 79 ; dépl. silencieux, 59 ; se cacher, 58.

Phalangistes

AD&D : Guerriers 3° ; Ali : LM ; CA : 6 ; Dom : 1d6 ; PV : 24
Stormbringer : F : 15, Co : 13, T : 16, I : 11, P : 10, D : 14, Ch : 13 ; PV : 17 ; Hache (54, 1d8+2+1d6, 53) ; Dague (49, 1d4+2+1d6, 42) ; armure de conque (1d8-1).

Phalangistes chasseurs d'esclaves

AD&D : Guerriers 2° ; Ali : LM ; CA : 8 ; Dom : 1d4 + poison mortel léger ; PV : 13
Stormbringer : F : 12, Co : 13, T : 10, I :
11, P : 7, D : 13, Ch : 14 ; PV : 13 ; dague (65, 1d4+2, 58) ; poison sur dague (puissance 10, inflige 1d8 de dégâts pendant 1d4 rounds) ; pas d'armure
Comp : Embuscade, 62 ; Dépl silencieux, 55 ; se cacher, 46.

Shlash Vorden

AD&D : Voleur 6° ; Ali : NM ; CA : 7 ; Dom : 1d4 ; PV : 26
Stormbringer : F : 10, Co : 12, T : 8, I : 12, P : 15, D : 15, Ch : 15 ; PV : 11 ; pas d'armure ; Dague (71, 1d4+2, 66) ; possède toutes les compétences traditionnelles des voleurs à 50 - 60% ; esquive : 65.

Frères Belfigoï

AD&D : Guerriers 2° ; Ali : CN ; CA : 10 ; Dom : 1d6+3 ; PV : 18
Stormbringer : F : 16, C : 16, T : 15, I : 9, P : 15, D : 11, Ch : 12 ; PV : 19 ; pas d'armure ; dague (49, 1d4+2+1d6, 44) ; gourdin (53, 1d6+1d6, 52).

Myria

AD&D : Ali : CN ; F : 12, I : 13, S : 9, D : 18, Co : 10, Ch : 10 ; CA : 6 ; PV : 8
Stormbringer : F : 12, Co : 10, T : 11, I : 13, P : 17, D : 18, Ch : 10 ; PV : 10 ; pas d'armure ; Dague (31, 1d4+2, 29)
Comp : esquive, 30 ; équilibre, 31 ; persuader, 56 ; cacher, 21 ; évaluation, 50 ; premiers soins, 61 ; cartographie, 42 ; histoire du Navire, 37.

La Sorcellerie

Le monde dans lequel évolue le bâteau est protégé contre les invocations intempestives (vous découvrirez pourquoi ultérieurement). Les pouvoirs des sorciers de Stormbringer sont donc considérablement réduits. La chance d'invoquer des démons (tous types confondus) est divisée par dix ; il n'est pas possible de les lier. Les chances d'appeler des salamandres sont aussi divisées par dix, mais il reste possible de se les attacher. La capacité de conjurer un gnôme est moitié moindre dans les Cales ; sur le pont, divisez par dix. Elémentaires de l'air : chances divisées par deux dans les Cales. Ondines : pas de changement.

Lorsque les aventuriers franchissent le transmetteur de matière, leurs armes, armures, etc, restent sur place. Cependant les objets dans lesquels sont liés des démons ou élémentaires sont considérés comme organiques et sont donc "transmettables".

avait donné rendez-vous dans un pavillon de la Ville Haute et le jeune seigneur, inquiet, vient aux nouvelles. Il est accompagné par deux domestiques robustes.

APRES LE COMBAT

A moins d'un malentendu, les PJ vainqueurs devraient s'entendre avec Myria. Elle leur parle en toute franchise:
"Le transmetteur me semble irréparable. A votre place, je renoncerais à m'en servir." Si les PJ obligent Myria à réparer le transmetteur, l'appareil se comporte de manière capricieuse. Lancez 1d6 pour savoir ce qui arrive lorsqu'un personnage l'utilise :

1) Le personnage se matérialise dans le vide intergalactique, au coeur d'une étoile ou dans un océan de méthane liquide.

2) Son corps se dématérialise mais son esprit reste sur le Navire. Le PJ est réduit à l'état de fantôme jusqu'au jour où il parvient à s'emparer du corps d'une personne endormie.

3) Le personnage se retrouve à l'endroit précis où les PJ sont arrivés sur le Navire.

4) Le transmetteur prend feu.

5) Le transmetteur implose. L'immeuble s'effondre. Les PJ survivants doivent se frayer un chemin sous les décombres.

6) Choisissez un roman de SF dans votre bibliothèque. Le PJ se matérialise dans l'univers de ce livre. Il rencontre les héros du roman et vit une courte aventure qui se termine par sa mort. Marquez une pause avant d'apprendre au PJ qu'il se réveille dans un lit. Le personnage n'a jamais quitté le Navire : le transmetteur a fait implosion et le PJ, gravement blessé, a déliré pendant plusieurs jours. Les aventuriers doivent se rendre à l'évidence : le transmetteur est inutilisable. Le troisième scénario de la campagne leur donnera l'occasion de rentrer chez eux, mais pour le moment, ils doivent croire qu'ils sont bloqués sur le Navire jusqu'à la fin de leur vie.

Sans transmetteur, les activités du comptoir Morshentoï sont interrompues. Myria doit fermer l'agence et congédier les PJ : elle n'a pas de travail pour eux et ne peut les aider à regagner leur monde d'origine. Les PJ accepteraient-ils une somme d'argent à titre de dédommagement ? Myria indique aux PJ où se trouve la clé du coffre. Elle l'a jetée dans la cage de la panthère. Les PJ récupèrent la clé du coffre et partagent avec Myria son contenu. Il contient cent mille soldars

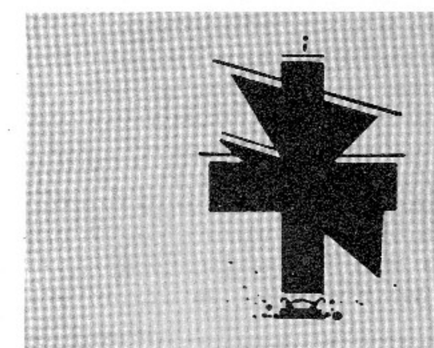
en coquillages de cent (AD&D : cinquante mille soldars, quelques objets magiques, un livre de sort et des parchemins).

A LA DECOUVERTE DU NAVIRE (E2)

Les personnages sortent de l'agence à l'heure où le ciel commence à s'éclaicir. Le vent souffle et les voiles claquent avec un bruit effroyable. Le brouillard s'est levé, découvrant le Grand-Mât jusqu'aux deux-tiers de sa hauteur. Le sommet reste caché dans les nuages. On aperçoit dans la mâture les minuscules silhouettes des prêtres gabiers. Ils sortent des châteaux de hune et s'alignent sur les vergues. Bras levés, ils entonnent un chant sacré : les voiles obéissantes tournent de quelques degrés. Elles se gonflent en recevant le vent tandis que le Navire s'incline légèrement et prend de la vitesse.

Les rues de la ville sont pleines de gens pressés pour qui ce spectacle est familier. Mais en voyant les PJ têtes levées, ils s'attroupent et regardent en l'air. Un vieux pêcheur questionne les personnages :
"Qu'y a-t-il à voir là haut ? Un prêtre serait-il tombé ? Oui, cela arrive parfois !" Le pêcheur s'aperçoit vite que les PJ sont étrangers. Il leur propose de visiter le Port. Contre dix soldars, il les emmenera faire un tour en barque. Les personnages découvriront le Navire géant de l'extérieur et vous pourrez montrer aux joueurs les illustrations de l'excart. Si possible, remettez-leur une photocopie du plan de la Ville, car les PJ y séjourneront jusqu'à leur prochaine aventure.

Rendez-vous le mois prochain pour la suite de cette campagne. En attendant, voici quelques mini-scénarios pour tenir les PJ en haleine. Faites-les jouer en vous aidant des plans de l'excart et de la description du Navire.



MINI SCENARIOS



L'Oiseau Roc

Au sommet du Grand-Mât, les prêtres d'Ikaa entretiennent un merveilleux jardin dédié aux élémentaires de l'air. Un oiseau Roc décide un jour d'y faire son nid. Il s'attaque aux prêtres gabiers et sème la terreur dans la Ville. Les PJ sont engagés pour chasser l'oiseau géant. Ils y parviendront en s'alliant aux élémentaires qui veulent reprendre possession de leur jardin.

Le Scandale

Après la Guilde de l'Eau, celle des charpentiers est la plus prestigieuse. Ses membres descendent régulièrement dans les cales pour inspecter la coque. A les en croire ils bouchent les fuites et effectuent d'autres réparations indispensables. Les PJ surveillent un chantier situé dans l'Entrepont Inférieur. Des accidents se produisent : un Maflosaure renverse un échafaudage, des ouvriers sont attaqués par un Diable-Sauteur, le chef du chantier devient fou...

Les PJ mènent leur enquête et découvrent que les charpentiers leurs ont mentis. Loin de réparer le Navire, ils arrachent des planches de la coque pour fabriquer des meubles qu'ils revendent en ville. Le Navire réagit comme un organisme vivant. Il se défend en suggérant aux créatures des cales d'attaquer les ouvriers. Le chantier est bientôt assiégé par les monstres. Les PJ doivent se frayer un passage à la pointe de l'épée. De retour en ville, ils sont traqués par des éxécuteurs à la solde de la guilde : on veut les faire taire, ils en savent trop...

Les PJ feront-ils éclater le scandale? Ou pourront-ils "vendre leur silence" au Maître de la guilde ?



Les PJ sont des rats

Le peuple des rongeurs est gouverné par quelques rats-garous appellés *les Seigneurs des Cales*. Leurs domaines s'étendent dans l'Entrepont Médian, non loin de la Cale à blé.

Les PJ sont des rats-garous de basse caste. Un seigneur leur ordonne de s'introduire dans la Ville et de ramener un morceau de la pomme de terre sacrée que les prêtres d'Ikaa vénèrent comme une relique. Les personnages devront se méfier des pièges, des chats et des hommes...

Les Nixes

Le Navire jette l'ancre par cinq mille mètres de fond. La lourde masse de fer pulvérise le dôme d'une cité de Nixes. Les habitants de la mer escaladent la chaîne de l'ancre et envahissent le Navire.

La sirène

Un certain *Djel Pelidoï* veut parler affaire avec les PJ. Il les invite à diner au *Rêve d'Imberilië* (voir E2, Ville Haute, 7). L'établissement présente un spectacle unique : des sirènes exécutent un ballet aquatique, puis l'une d'elle s'allonge au bord du bassin et chante une longue complainte. Les PJ sont fascinés par sa voix et son physique : longs cheveux dorés, buste splendide, peau d'albâtre et écailles chatoyantes.

"Regardez cette créature, dit Djel Pelidoï aux PJ. Elle se nomme *Iwiel.* Les pêcheurs l'ont capturée sur un récif pour la vendre à *Asralam*, le propriétaire du Rêve d'Imberilië. Iwiel est trés douée mais Asralam n'aime pas son style. Il voudrait qu'elle chante sur un mode plus gai, en se faisant accompagner par un triton joueur de conque marine. Elle refuse d'obéir. Asralam n'est pas connu pour sa patience : dans quelques jours, il la tuera et une sirène plus docile prendra sa place.

Je suis moi-même popriétaire d'une taverne, poursuit Djel Pelidoï. Ma scène est équipée d'un bassin et je dispose d'une vaste piscine propre à héberger une sirène. J'ai proposé à Asralam de lui acheter sa prisonnière, mais il préfère la tuer et garder le monopole des spectacles de sirène.

Djel Pelidoï baisse la voix : j'offre trente mille soldars à ceux qui enlèveront Iwiel pour la conduire chez moi. Il faudra agir vite : une sirène ne peut vivre pllus d'un quart d'heure hors de l'eau."

Si les PJ acceptent cette offre, Djel Pelidoï leur donne ce conseil : "avant tout, préparez soigneusement votre plan d'action. Soudoyez un gardien pour entrer dans les coulisses et repérez les lieux. Parlez à Iwiel, montrez-lui où est son intérêt et persuadez-la de vous aider. Au besoin, mentez-lui : dites que vous avez l'intention de la reconduire jusqu'à la mer."

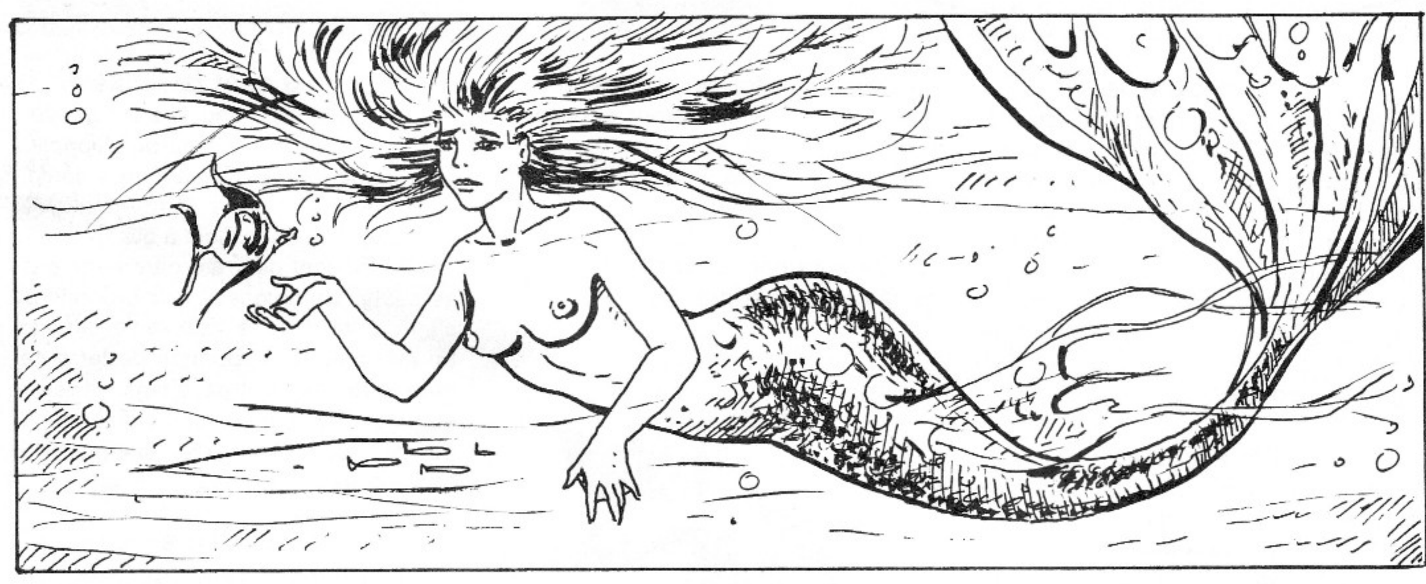
A moins que les PJ n'aient un coeur de pierre, ils se laissent apitoyer par la sirène et décident finalement de lui rendre la liberté. Le problème est de la porter jusqu'à la mer en échappant à Asralam, à Djel Pelidoï et à leurs hommes de main. Avant de trouver une solution, les personnages peuvent loger la sirène dans la baignoire de leur appartement...

Si les PJ vont trouver les prêtres d'Ikaa, ces derniers acceptent de les aider. Ils leurs ouvrent l'escalier du Grand-Mât. Par ce chemin, les PJ peuvent conduire la sirène dans les eaux du Port sans être vus de personne.

Que peut faire un PJ tombé éperdument amoureux d'Iwiel ? Là encore, les prêtres d'Ikaa détiennent la solution. Ils acceptent de marier l'homme et la sirène. Après la cérémonie, le **MJ** lance un dé. Face : la queue de la sirène se transforme en une paire de jambes. Pile : c'est le PJ qui devient triton. Il plonge dans le Port avec sa compagne et part vers l'océan. Les autres personnages n'entendront plus jamais parler de lui.

La tempête

Un terrible ouragan secoue le Navire. A la proue, le vent déracine les chênes du Bois de l'Ombre, dans la Ville, des immeubles brûlent, la foule envahit les rues et de faux prophètes annoncent la fin du monde en frappant sur des gongs. A la poupe, l'eau sort des réservoirs et déferle sur le Pont.



Les ténèbres et le fracas du vent rendent toute communication impossible entre les mâts. Quand les prêtres de Raï na s'aperçoivent que le Vaisseau se dirige vers une côte hérissée de brisants, ils n'ont qu'un seul moyen de le faire savoir aux pilotes : envoyer un messager. L'homme dévalle l'escalier, enfourche un cheval et part au galop vers la poupe. Sa monture fait un écart en dévalant le Grand Escalier. Gravement blessé, le cavalier trouve la force de transmettre son message aux PJ. Le sort du Navire repose sur leurs épaules : si les pilotes ne sont pas rapidement prévenus, le vaisseau se brise sur les récifs.

Le vaisseau pris dans les glaces

Le Navire s'est imprudemment engagé dans un chenal ouvert dans la banquise. La température baisse brusquement et les glaces se referment sur la coque. Le peuple de la Ville est réquisitionné : tous les hommes valides descendent sur la banquise et brisent la glace pour dégager un passage vers la mer libre.

Le travail, pénible, devient insupportable quand des indigènes hostiles attaquent les ouvriers. Les Phalanges interviennent mais les indigènes disposent de chiens et de traineaux et n'ont aucun mal à leur échapper. Le chef des Phalanges se résigne à faire appel à des éclaireurs indépendants : les PJ. Ces derniers doivent s'emparer d'un traineau et de chiens, découvrir le camp de base des indigènes et y conduire une expédition punitive.

L'assassinat du Grand-Prêtre

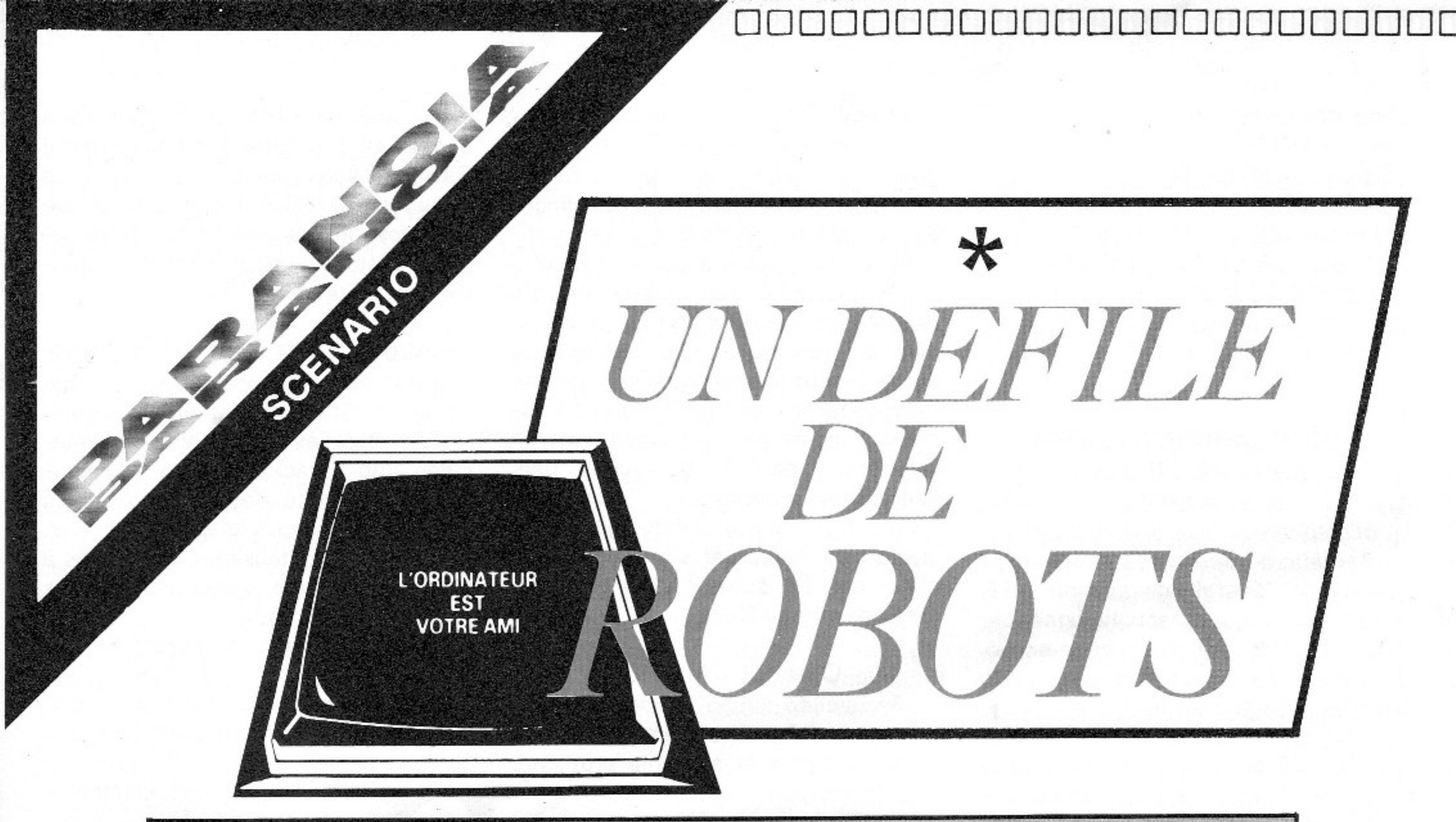
La vie d'un homme a peu de prix pour *Faulden Goshentoï*, chef suprême des Phalanges : le Grand-Prêtre d'Ikaa s'oppose à sa volonté, donc il doit mourir ! Mais personne ne doit soupçonner les Phalangistes du meurtre. Le peuple de la Ville pourrait se révolter et Faulden ne souhaite pas provoquer une guerre civile. Le Grand Prêtre doit être tué par des hommes n'appartennant pas aux Phalanges. Pourquoi pas les PJ ? ☐

Le Vaisseau-Monde
Conception : Alexis Lang, Stéphane Truffert, Frédéric Vinzent et Serge Olivier
Texte : A. Lang
Plans : S. Truffert

o



EN VENTE DANS LES MEILLEURES BOUTIQUES
LOI & CHAOS
BIMESTRIEL 60P - 25FR
LE MAGAZINE AMOUREUX DE RUNEQUEST & JEUX DE RÔLE
DANS LE NUMERO 3
4 SCENARIOS
2 POUR RUNEQUEST, 1 POUR STORM ET 1 POUR L'APPEL DE CTHULHU
...
ooo
15 PAGES DE B.D
DONT LA SUITE DE MES FANTASTIQUES AVENTURES
...
MAIS... MAIS... PAR KROME...
JE M'ABONNE!
AS
POUR VOUS ABONNER (6N°-1 AN : 125 FF) OU POUR COMMANDER LES N° 1 ET 2
ECRIVEZ A :
SIMULOR LOI & CHAOS 76 BD MAGENTA 75010 PARIS TEL: 40_05_09_28



UN DEFILE DE ROBOTS

Conçu pour un groupe de clarificateurs d'accréditation inférieure à bleu, ce scénario entraî ne les joueurs sur les traces d'un dangereux criminel soupçonné du meurtre d'un Grand Programmeur.

- Ordre de Mission NBK 7, REF 678/567
- Appel à tous les chanvrés !
*- Ici FACE à l'Inter ! Présentez-vous au Bloc Orbital 18**5 pour une assignation immédiate.*
- Rappel : arrêté ce Cycle : 48 morts dans les limites du secteur SET. Les heureux gagnants touchent à cinq contre un.
- Merci pour votre coopération !

INTRODUCTION

Décidément les ordres de mission se succèdent mais ne se ressemblent pas. Après avoir reçus ce message, les joueurs se trouveront sans aucun doute dans l'embarras. Heureusement la référence indiquée est exacte permettant ainsi à un personnage astucieux de se procurer l'adresse complète de la salle de Briefing.

Note au MJ : n'hésitez pas à faire durer cette introduction quitte à faire exécuter quelques clones pour faire monter l'ambiance.

RENDEZ-VOUS A LA SALLE DE BRIEFING

Spacieuse et confortable cette salle de Briefing ne ressemble aucunement à celles habituellement fréquentées par les clarificateurs. Un PJ curieux notera la présence de nombreux fauteuils, d'un bureau ultra-moderne et de tous les gadgets et accessoires qui font le charme d'un bureau d'accréditation bleue.

Assis derrière le bureau se trouve un homme assez âgé, au regard dur, portant l'uniforme de la sécurité interne. Bien que très conciliant, *James-B-OND-4* n'aime pas être interrompu, aussi lorsqu'il commence à parler le silence doit régner dans la pièce :

"Clarificateurs, l'Ordinateur vous a sélectionnés parmi des milliers de clônes car vous possédez chacun des qualités complémentaires qui font de votre groupe une unité d'élite. Sachez vous montrer digne de la confiance qui vous est accordée. L'heure est grave : le Grand Programmeur Kamas-U-TRA-6 a été sauvagement assassiné ce dernier cycle. Oui, je vois que cette nouvelle vous affecte profondément et moi-même je suis terriblement troublé. Mais nous devons nous ressaisir et trouver l'infâme traî tre qui a osé profaner les règles essentielles de notre société. Une personne a assisté au meurtre, mais retenue par une force invisible, elle n'a pu aider notre regretté ami. Votre mission est de trouver le coupable, ceci avant la fin de ce cycle de jour. Pour vous aider dans votre tâche, vous disposerez de ce bureau ainsi que de la possibilité d'interroger tous les soi-disant suspects dont les noms figurent sur la liste. Evitez les bavures et trouvez le meurtrier, dans votre intérêt..."

Sur quoi James-B quitte la pièce, ignorant les éventuelles questions ou réclamations au sujet d'une liste....

QUE L'ENQUETE COMMENCE...

Ainsi voici les clarificateurs livrés à eux-mêmes ! Ils peuvent en toute liberté explorer leur nouveau lieu de travail mais la présence de caméra de sécurité les dissuadera d'approfondir leur recherche. En outre, deux liaisons vidéo les relient à l'Ordinateur et au poste de la sécurité interne de l'entrée mais il leur est interdit de quitter la pièce ! Sur le bureau se trouve un Holo-cube représentant Kamas-U.

Après quelques instants un individu demande à être reçu par les PJ, prétendant être possesseur d'une information indispensable à leur enquête ! Un des meilleurs hommes de Libre Entreprise, *Zwic-R-DRZ-3*, plus connu sous le pseudonyme de *Vandame*, est disposé à vendre aux PJ une certaine liste contre la modeste somme de 200 crédits ! Bien sur il n'a pas la liste sur lui. Toute tentative, envers Zwic-R de dénonciation se soldera par un échec faute de preuve.

Si les PJ refusent de négocier ils pourront toujours arriver à leur fin en demandant de faire entrer les suspects les uns après les autres, sans savoir exactement de qui il s'agit. Dans ce cas l'ordre d'entrée est celui de la liste.

Liste des suspects :
- Aton-I-TRM-6
- Gardenbot RPC / 1
- Cinébot CMS-101
- Gardbot JKE-B, ELWD-BB
- Cookbot DR. G. KILL / HIDE52
- Frotbot KU/2/R/2/GAN
- Nom du leader des PJ
- Goerring-Ir-MKB-5

LES CLARIFICATEURS JOUENT LE JEU

Aton-I-TRM-6

(obligatoirement introduit en premier)

Secrétaire adjoint à la direction du service de l'énergie du secteur SET, Aton-I est toujours accompagné par deux gardbots d'allure expérimentale. Bien que les clarificateurs aient carte blanche il s'agit d'un Indigo et comme tel il est intouchable.

C'est lui qui a assisté au meurtre de Kamas-U et qui a prévenu les services compétents. Alors qu'il venait de pénétrer dans les appartements de Kamas-U, il a entendu venant de la pièce principale des bruits de lutte. N'écoutant que son courage, il s'est précipité au secours de son supérieur lorsqu'à l'entrée de la pièce il fût bloqué par une force invisible l'obligeant à assister au combat, impuissant (en fait la seule force qui le retenait, était la lâcheté). Kamas était aux prises avec une sorte de robot ou infra-rouge en armure combattant avec un nouveau modèle d'épée de force qui au terme d'un combat sanglant le décapita ! La pièce était plongée dans les ténèbres et aussi étrange que cela puisse paraître, les étoiles brillaient au plafond.

Aton-I protestera énergiquement contre ces méthodes d'interrogatoire et promettra aux PJ de faire un rapport sur eux. Si pour une quelconque raison ses robots devaient disparaître (destruction, désactivation, vol...) il serait alors possible aux PJ d'utiliser avec des chances de succès leurs compétences de communications et commandements. Toutefois Aton-I n'est pas seulement un couard, s'il a atteint cette accréditation c'est grâce à sa ruse. Il pourra cependant avouer avoir dérobé quatre films dans la vidéothèque de Kamas le jour du meurtre

Gardenbot RPC/1

Apparence : Ressemble à un Frotbot classique mis à part les accessoires situés à l'extrémité des nombreux bras, plus adaptés aux travaux du jardin.

Sa principale, et seule, fonction est d'entretenir le jardin privé de Kamas-U, ceci nécessitant bien sûr des programmes spéciaux et interdits. RPC/1 ne fait aucune difficulté pour répondre aux questions, surtout à celles concernant son travail, au sujet duquel il est intarissable, allant même jusqu'à détailler son emploi du temps en énonçant le nom scientifique de chaque plante (informations qui ne sont pas de l'accréditation des PJ). Sa passion l'amènera même à simuler certaines de ses tâches dans le bureau (la plus intéressante étant celle où il tronçonne les pieds du bureau...) Il ne sait rien de la mort de Kamas et s'en fiche complètement. En outre il s'identifie à la rose pourpre du Caire.

Cinebot CMS-101

Apparence : robot humaniforme, il a la carrure d'un énorme gardbot, dont l'attitude calme et réfléchie provoque l'inquétude.

Cinéphile averti, Kamas avait équipé tous ses robots d'une personnalité forte du cinéma, CSM-101 ayant hérité de celle du Terminator. En pénétrant dans la pièce, le robot se dirige droit sur un clarificateur, puis ayant stoppé devant le PJ, appuie sur une sonnette imaginaire (qui retentit réellement) et demande : "Sarah Connor ?". Si le PJ répond par l'affirmative, activez son clone. Dans le cas contraire, le cinébot se tourne vers un autre clarificateur et ainsi de suite ; jusqu'au moment où, au lieu de l'habituelle question, il remplace le nom par celui du PJ concerné. Cruel dilemne pour le PJ qui devra choisir entre une mort rapide ou une vie de traitre.

Après avoir convaincu le robot de discuter et avoir poser quelques questions judicieuses, les clarificateurs apprennent qu'un quart d'heure avant sa mort, Kamas visionnait un film intitulé : Star Trek 23.

Note : CMS-101 possède des lunettes noires, un pistolet laser et des circuits Asimov défectueux...

Gardbot JKE-B, ELWD-BB

Apparence : robot humaniforme d'apparence courante, ils possèdent néanmoins de nombreuses armes cachées.

Peu loquaces, les gardbots apprendront quand même aux PJ que deux personnes sont sorties de l'appartement ce cycle là : Aton-I, et Goerring-Ir, alors que seul Aton y était entré. L'infra-rouge a été retrouvé complètement hébété alors qu'aucun système de sécurité ne l'avait détecté.

Aspect amusant, les gardbots se prennent pour les Blues Brothers, aussi, par moment, se mettent-ils à danser et à chanter (particulièrement Rawhide) sans que rien ne puisse les ramener à la réalité. De plus il faut que les questions posées soient extrêmement précises, sans quoi ils répondront évasivement.

Cookbot DR.G.KILL / HIDEB52

Apparence : son corps est une sphère de 50cm de diamètre, à laquelle sont attachés une dizaine de tentacules auto-rétractable. Deux pédoncules à l'extrémité desquels sont fixés des vidéo-senseurs lui servent d'yeux. De nombreux ustensibles sont situés à l'intérieur de son corps, accessibles par une petite trappe.

D'une personnalité humble et modeste, ce robot à l'âme d'un savant, aussi n'hésitera-t-il pas à discuter cuisine et expérience à tout moment, quitte à faire goûter aux PJ quelques mixtures dont il a le secret. Contrairement à ce que laisse prévoir son numéro de série, DR.G.KILL ne se prend jamais pour Mister HIDE, bien qu'il aime manipuler son tranchoir à viande pendant ses discussions ! Il avouera aux PJ que la mort de Kamas l'afflige beaucoup car celui-ci devait le faire jouer dans le prochain Flash Gordon, un rôle qui lui tient vraiment à coeur.

Frotbot KU/2/R/2/GAN

Apparence : identique à celle de tous les Frotbots.

Taciturne, il parle peu. Appartenant en fait à Corpore Metal il se considère supérieur aux humains et il ne répondra qu'aux questions posées par un membre de sa société secrète ou par quelqu'un exprimant des opinions similaires. De plus sa personnalité est celle de Kurgan (le méchant dans Highlander) ainsi il se croit immortel, ne craignant que la décapitation, d'où une certaine hostilité envers le Cookbot. Sa fonction est de nettoyer les appartements de Kamas. Aussi est-il étrange qu'il n'ait vu aucune trace du corps, de combat ou de sang ! A l'heure du meurtre, il procédait à son rechargement en énergie.

Goerring-Ir-MKB-5

Pris à la sortie des appartements de Kamas, il ne sait pas du tout comment il s'est retrouvé là ! En fait ce clone possède un pouvoir mutant très puissant dont il ignore l'existence : la transe téléportatrice. Sous l'effet d'un puissant hallucinogène, le rolactin, qu'il s'était procuré grâce à Libre Entreprise, son pouvoir l'a expédié dans les appartements peu après le meurtre. Maintenant qu'il n'est plus sous

l'effet de la drogue, il est très anxieux, la vue d'une arme le faisant s'évanouir. Il est d'ailleurs prêt à avouer être le coupable s'il est suffisamment forcé. Mais au moment où les PJ se feront trop pressants son pouvoir entrera en action, le téléportant loin de là.

LES ENNUIS COMMENCENT

Après que les clarificateurs aient procédé à leur deuxième interrogatoire, le bureau est envahi par des techniciens et robots de Recherche et Conception. Après quelques échanges de paroles les PJ apprennent que les locaux de R&C sont temporairement inutilisables, à cause de dangereux gazs toxiques produits de leurs expériences, qu'ils comptent d'ailleurs poursuivre ici.



Tout le mobilier de la pièce est d'abord déménagé (bureau et caméras compris), puis l'on réaménage avec le matériel des techniciens. Ceux-ci se révèlent d'excellent voisins, proposant même aux PJ de les aider dans leur enquête, embrouillant l'histoire encore plus. Néanmoins leur aide n'étant pas gratuite, ils demandent aux PJ de venir tester quelques nouveaux produits.

Note au MJ : les techniciens sont là pour mettre de l'ambiance au moment où les PJ se reposeraient un peu ; à vous de préparer quelques gags.

Le second problème apparaît sur le chemin de la cafétéria, à peu près vers le quatrième interrogatoire. Un peu d'histoire : peu de temps avant sa mort, Kamas-U est entré en possession d'une des rares vidéocassettes existantes du film "STAR TREK 23". Les Trekkies, très intéressés, contactèrent Kamas pour obtenir une copie du film, mais celui-ci refusa.

Après le meutre les trekkies eurent l'occasion de fouiller l'appartement, recherchant la cassette qu'il ne touvèrent d'ailleurs pas ! Après de nombreuses cogitations, ils déduisirent que le film était aux mains des clarificateurs chargés de l'enquête... Plein de précautions, Kamas avait glissé la cassette de STAR TREK 23 dans une autre pochette, qu'Aton a ensuite dérobé avec trois autres.

Alors qu'ils sont sur le chemin de la cafétéria, tous les PJ ne s'attendant pas à une attaque peuvent voir leurs armes s'élever rapidement dans les airs (par télékinésie) et deux hommes approcher au-devant d'eux. Ils sont habillés à la mode Spock et tiennent ces propos aux PJ :

- Spock 1 : "Clarificateurs, j'ai de la peine à croire que vous pensiez ainsi vous échapper !
- Spock 2 : un film dont vous êtes en possession actuellement nous revient de droit.
- S1 : Il s'agit de Star Trek 23 !
- S2 : Veuillez nous le remettre.

(Si les PJ annoncent qu'ils ne l'on pas:)

- S1 : C'est fort regrettable.
- S2 : Nous vous donnons une heure pour nous le faire parvenir par l'intermédiaire de KU/2/R/2/GAN. Terminé.
- S1 : Spock 1 à l'inter, parer à téléportation !

Et ils disparaissent dans un grand nuage de fumée, ce qui laisse quand même penser qu'ils disposent de peu de moyens. Les PJ possédant une ouie très fine pourront peut-être entendre s'éloigner quelques toussotements.

LA CAFETERIA

Bien que le repas se passe sans problème, c'est l'occasion pour le MJ de distribuer quelques rumeurs :

Sécurité interne : un clarificateur de votre groupe est en fait un membre du service de l'énergie. Il utilise comme couverture les Forces Armées. Il va sans doute essayer d'entrer en contact avec Aton-I-TRM-6. Vous devez à tout prix empêcher que des informations soient échangées.

Services Techniques : le robot CMS-101 est expérimental et hors série, ne provenant pas de nos ateliers. Nous serions reconnaissants envers les personnes nous communiquant des renseignements précis sur ce robot, ou dans l'impossibilité de le faire, pouvant le détruire accidentellement.

Forces Armées : Aton-I-TRM-6 travaille pour nous. Il s'agit d'un contact très précieux. Vous devrez vous présenter à lui sous le nom de code "COBRA" ; il vous communiquera alors des informations ultra-confidentielles que vous devrez nous faire parvenir immédiatement (tout ceci n'est qu'un immense quiproquo, Aton-I n'étant au courant de rien).

Service de l'Energie : les Forces Armées projettent de saboter la centrale énergétique du secteur SET. Leur contact serait Aton-I. Surveillez-le et interceptez toutes personnes se présentant à lui sous le nom de code "COBRA".

PDH & CM : après le brillant travail que vous avez effectué récemment, nous craignons que vous ne soyez victime d'une tentative d'assassinat. En fait il se pourrait que cette mission ne soit qu'un prétexte, et qu'à la première occasion les membres de votre groupe vous fassent disparaître. Méfiance !

Recherche & Conception : votre groupe étant en contact avec des techniciens de R&C, tenez-nous au courant de l'évolution de leurs expériences. Notez si parmi vos collègues certains ne s'y intéressent pas trop et faites des rapports !

Bien sûr, libre au MJ d'en rajouter d'autres, s'il sent que le groupe reste trop homogène Le nouveau problème ci-dessous intervient seulement si les

PJ n'ont pas fait parvenir la cassette aux Trekkies. Ceux-ci, s'énervant quelque peu, décident d'envahir le bureau ! Après avoir silencieusement neutralisé les gardes de l'entrée, le commando Trekkies fait sauter la porte du bureau et lance des grenades à gaz soporifiques. Faites subir un jet de 3d10 sous la dextérité à chaque PJ pour déterminer s'il a eu le temps de passer son masque à gaz (s'il en possède un). Tous les techniciens sont endormis. Les Trekkies lancent un dernier ultimatum et ensuite foncent dans la pièce. Faites durer le combat, en décrivant les dégâts occasionnés à la pièce et au mobilier qu'elle contient (en l'occurence, les instruments et machines de R&C). Si les PJ ont le dessous et que vous êtes de bonne humeur, faites intervenir à la rescousse un escadron de la Sécurité Interne.

Note : si les Trekkies ne récupèrent pas la cassette dans cette aventure, ils auront alors une haine inavouée envers les PJ qu'ils se promettent de retrouver...



LE DENOUEMENT FINAL

Les PJ le savent, quoiqu'il arrive, quoiqu'ils fassent, ils doivent remettre à la fin de ce cycle de jour, un coupable à James-B, preuves à l'appui. A eux de préparer un solide rapport ! Mais qui est vraiment le coupable ? En réalité, personne ! Rares sont les Grands Programmeurs ne possèdant pas une attirance pour les objets ou les coutumes datant de l'Histoire Enregistrée. Kamas-U est un cinéphile acharné prêt à tout pour satisfaire sa passion. C'est d'ailleurs lui qui a décicé que tous ses robots seraient équipés d'un module de personnaité de héros de cinéma. Sa position auprès de l'Ordinateur lui a permis de réaliser quelques courts métrages, dont il est souvent le héros et acteur principal.

Aton-I est justement arrivé au moment où Kamas visionnait son dernier film, réalisé en vidéo-holographie, procédé donnant des spectacles en trois dimensions. Il s'agissait de la scène où un ancien méchant du cinéma de l'antiquité, Dark Vador, décapitait Kamas d'un coup d'épée laser (bien sûr Kamas n'est pas mort et revient se venger comme le montre la suite du film). Voilà qui explique l'erreur d'Aton qui préféra partir sans demander son reste. Se rendant compte de la méprise, Kamas-U, qui est un grand comique, décide de faire réellement le mort pour quelque temps, observant en silence la suite des événements.

Alors que James-B a réuni suspects et enquêteurs dans son bureau, et avant de leur demander le résultat de leurs investigations, la porte (fraîchement réparée) s'ouvre brusquement laissant apparaître Kamas-UTRA-6, en pleine forme, ainsi que bon nombre de ses subordonnés, dans un état assez proche de l'hilarité. S'asseyant à la place de James-B, il demande : "Alors qui est mon meurtrier ?" et éclate de rire. Après quelques explications qu'il donne (ou qu'il ne donne pas, suivant l'humeur du MJ) de bon gré et de bonne humeur (lui !), Kamas met les choses au point.

Première fin (agréable au MJ) : James-B demande aux clarificateus s'ils ont découvert le coupable, ainsi que les preuves essentielles à l'accusation.
- En cas d'échec des PJ, une exécution rapide s'impose !
- En cas de succès, les PJ sont accusés de trahison, car Kamas-U n'ayant pas été assassiné, leurs preuves sont fausses et le présumé coupable, innocent. Exécution immédiate !

Deuxième fin (agréable au joueur) :
- Aton-I, ayant dérobé des vidéocassettes de la plus haute importante, est un voleur donc, à fortiori, un traître. Kamas ordonne aux PJ de l'exécuter sommairement !
- Lorsque James-B demande le rapport des clarificateurs, ceux-ci peuvent déclarer que le meurtrier était Aton-I, car celui-ci était un traitre et il est mort, et c'est bien ainsi ! Kamas-U-TRA-6 approuvera !
En hommage à leur courage et à leur intelligence, les PJ se verront gratifiés de 300 crédits (chacun...) et de deux à trois points de confiance. Qui a dit que le crime ne paie pas ?

Etienne Fourreau



TYPE	ARMEMENT	ARMURE L	S	E	P	PA	A	J	C	B-is-B factor
Gardbot d'ATON-I	2 foudroyeurs 80% 1 étourdisseur 90%	3	3	3	5	2	5	6	4	1
Gardenbot RPC/1	1 tronçonneuse 50% (dégâts colonne 10)	1	-	2	4	1	1	3	3	1
Cinébot CMS-101	1 pistolet laser 95%	5	2	2	4	4	-	2	3	-
Gardbot JKE-B, ELWD-BB	1 neurofouet 95% 1 foudroyeur sonique 85%	5	5	5	5	4	5	5	6	1
Cookbot DR.G.KILL/HIDEB52	1 tranchoir à viande 90% (dégâts colonne 9)	2	-	-	3	2	2	1	-	-1
Frotbot KU/2/R/2/gan	matraque 15%	1	-	-	1	-	-	1	1	2

NOM	POUVOIR MUTANT	COMBAT AVEC/ SANS ARMES	ARMES	ARMURE	FO	EN	AG	DE	CO	CR	RE	PO
James-B-OND-4	chance	75% / 65%	pisto-laser	kevlar	15	13	15	10	8	17	13	13
Kamas-U-TRA-6	charme mémoire eidétique	90%/ 60%	épée laser (colonne 4)	reflec UV	10	11	5	3	18	19	15	14
Goerring-Ir-MKB-5	transe téléportatrice	5% / 2%	---	---	8	10	5	9	12	7	14	10
Spock 1	télékinésie	55% / 60%	pisto-laser*	kevlar	14	13	18	9	11	15	9	15
Spock 2	électrochoc	45% / 35%	pisto-laser* étourdisseur	reflec J	17	17	14	15	12	10	6	11
Trekkies	- - -	40% / 25%	pisto-laser* grenades à gaz	reflec O	11	11	11	11	11	11	11	8
Aton-I-TRM-6	paralisation	65% / 45%	pistolet énergétique	reflec J	13	15	12	10	13	18	16	14

* : Pisto-laser maquillé en fuseur. FO : force ; EN : endurance ; AG : agilité ; DE : dextérité ; CO : compréhension ; CR : crédibilité ; RE réparation ; PO : pouvoir.

1607

LES TECHNOGUERRIERS®

LE JEU DE RÔLE DE BATTLETECH



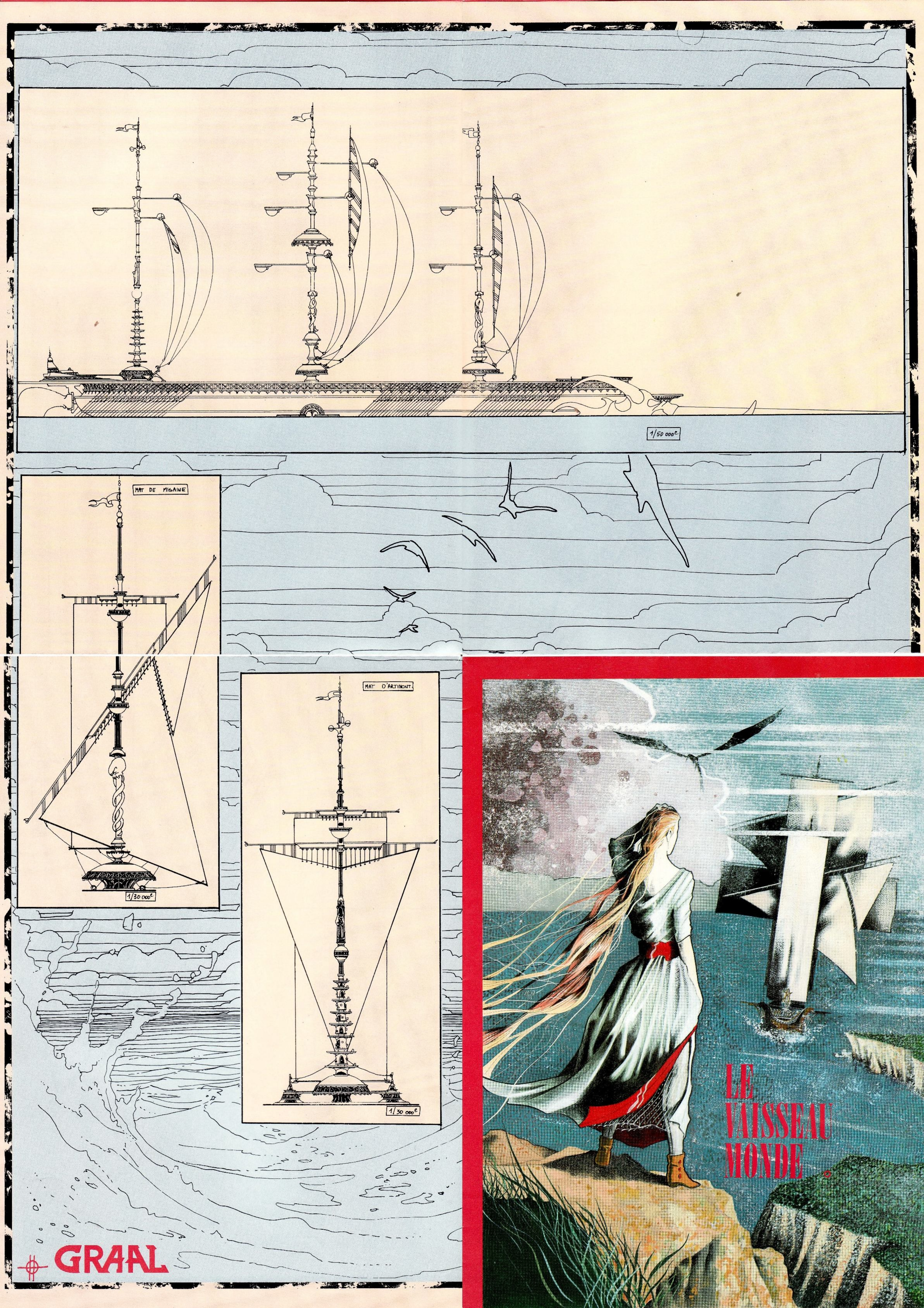
AVENTURE 89

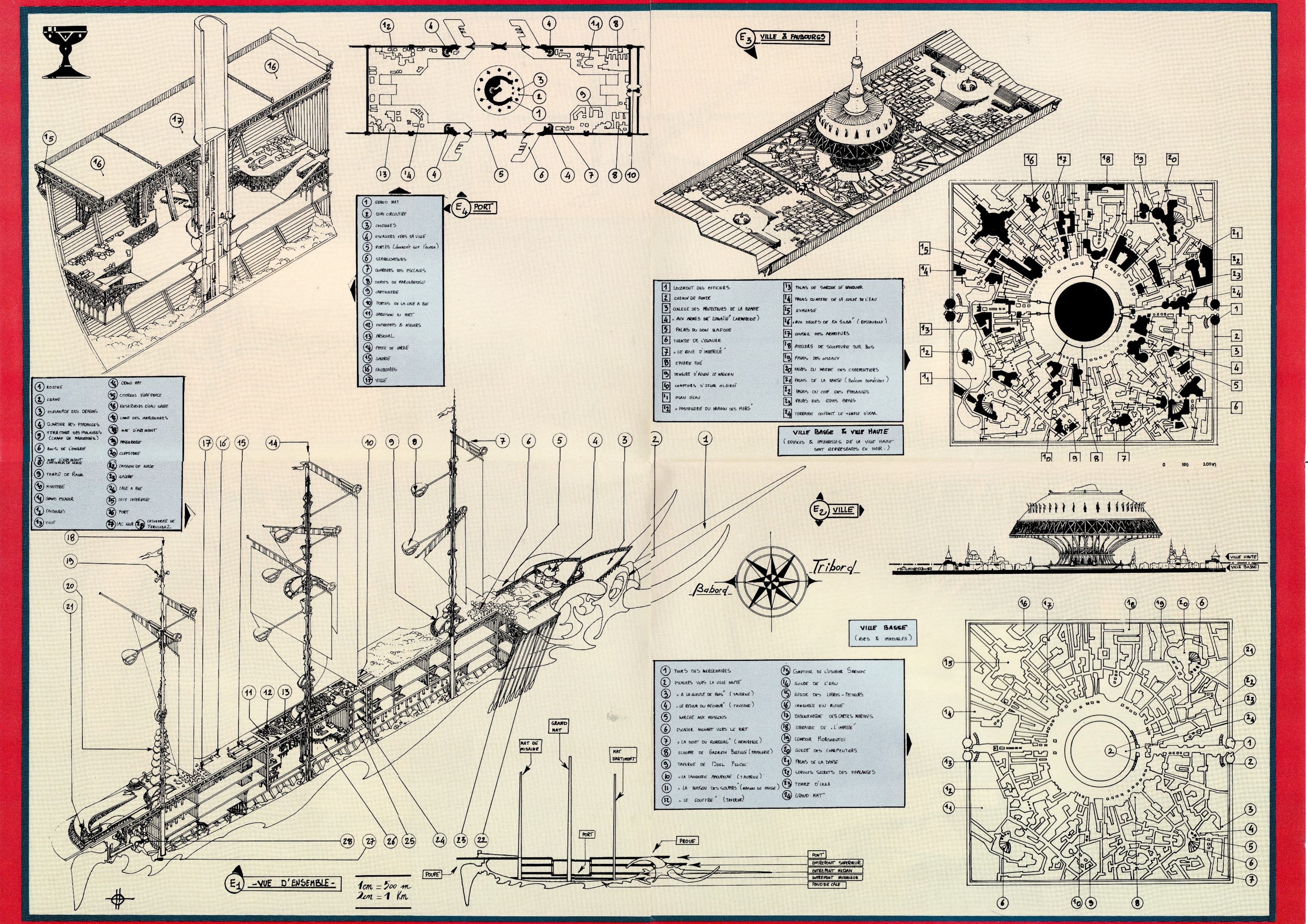
Avec le vélo Tout Terrain Peugeot – ses pneus solidement cramponnés au sol – les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT

Pour Vivre à Pleine Mode !




1/50 000e
MAT DE MISAINE
1/30 000e
MAT D'ARTIMON
1/30 000e
LE VAISSEAU MONDE
GRAAL



E1 -VUE D'ENSEMBLE-
1cm = 500 m
2cm = 1 km
1 ROSTRE
2 CRANE
3 ESPLANADE DES DRAGONS
4 QUARTIER DES PHALANGES
5 TERRITOIRE DES PHALANGES (CHAMP DE MANOEUVRES)
6 BOIS DE L'OMBRE
7 MAT D'ARTIMONT
9 TEMPLE DE RAWA
10 MINOTERIE
11 GRAND ESCALIER
12 FAUBOURGS
13 VILLE
14 GRAND MAT
15 CITERNES D'EAU DOUCE
16 RESERVOIRS D'EAU SALEE
17 CAMP DES MERCENAIRES
18 MAT D'ARTIMONT
19 PASSERELLE
20 CLEPSYDRE
22 CAISSON DE NAGE
23 GALERE
24 CALE A BLE
25 COTE INFERNALE
26 PORT
27 LAC NOIR
28 CATHEDRALE DE YERULIBAZ
POUPE
PROUE
PONT
ENTREPONT SUPERIEUR
ENTREPONT MEDIAN
ENTREPONT INFERIEUR
FOND DE CALE
MAT DE MISAINE
GRAND MAT
MAT D'ARTIMONT
PORT
E4 PORT
1 GRAND MAT
2 QUAI CIRCULAIRE
3 COLONNES
4 ESCALIERS VERS LA VILLE
5 PORTES (donnant sur l'océan)
6 STABILISATEURS
7 QUARTIERS DES ESCLAVES
8 DEPOTS DE MARCHANDISE
9 CAPITAINERIE
10 PORTES DE LA CALE A BLE
11 GARNISON DU PORT
12 ENTREPOTS & ATELIERS
13 ARSENAL
14 POSTE DE GARDE
15 GALERIE
16 FAUBOURGS
17 VILLE
E3 VILLE & FAUBOURGS
1 LOGEMENT DES OFFICIERS
2 CHEMIN DE RONDE
3 COLLEGE DES PROTECTEURS DE LA BEAUTE
4 « AUX ARMES DE LUWAÏN » (ARMURERIE)
5 PALAIS DU LION RAFOUE
6 THEATRE DE L'ESCALIER
7 « LE REVE D'IMBERILIÉ »
8 EPICERIE FINE
9 DEMEURE D'ALSON LE MAGICIEN
10 COMPTOIRS D'IFLUR OLGIROÏ
11 PLAN D'EAU
12 « HOSTELLERIE DU DRAGON DES MERS »
13 PALAIS DE SARDOK LE BANQUIER
14 PALAIS DU MAITRE DE LA GUILDE DE L'EAU
15 GYMNASE
16 « AUX DELICES DE KA SILBA » (RESTAURANT)
17 CONSEIL DES ARMATEURS
18 ATELIERS DE SCULPTURE SUR BOIS
19 PALAIS DES OISEAUX
20 PALAIS DU MAITRE DES CHARPENTIERS
21 PALAIS DE LA DANSE (Balcon supérieur)
22 PALAIS DU CHEF DES PHALANGES
23 PALAIS DES REVES BRISES
24 TERRASSE COIFFANT LE TEMPLE D'IKAA.
VILLE BASSE & VILLE HAUTE
(EDIFICES & PASSERELLES DE LA VILLE HAUTE SONT REPRESENTES EN NOIR.)
0 100 200 m
VILLE HAUTE
VILLE BASSE
E2 VILLE
Babord
Tribord
VILLE BASSE
(RUES & IMMEUBLES)
1 TOURS DES MERCENAIRES
2 ESCALIERS VERS LA VILLE HAUTE
3 « A LA GUEULE DE BOIS » (TAVERNE)
4 « LE RETOUR DU PECHEUR » (TAVERNE)
5 MARCHE AUX POISSONS
6 ESCALIER MENANT VERS LE PORT
7 « LA DENT DU RORQUAL » (ARMURERIE)
8 ECHOPPE DE GAZRETH BELFIGOÏ (PATISSERIE)
9 TAVERNE DE DJEL PELIDOÏ
10 « LA LANGOUSTE AMOUREUSE » (TAVERNE)
11 « LA MAISON DES SOUPIRS » (MAISON DE PASSE)
12 « LE GOUFFRE » (TAVERNE)
13 COMPTOIR DE L'USURIER SARDOK
14 GUILDE DE L'EAU
15 GUILDE DES LIBRES-PECHEURS
16 IMMEUBLE EN RUINE
17 BIBLIOTHEQUE DES CARTES MARINES
18 LIBRAIRIE DE « L'IMPASSE »
19 COMPTOIR MORSHENTOÏ
20 GUILDE DES CHARPENTIERS
21 PALAIS DE LA DANSE
22 SERVICES SECRETS DES PHALANGES
23 TEMPLE D'IKAA
24 GRAND MAT